RPG
DRAGONBALL Z

CREDITOS DESTE CONTEUDO

Autor
Eduardo Aguiar Sampaio, "Fractius".

Coordenação
Eduardo Aguiar Sampaio.

Revisão
Eduardo Aguiar Sampaio.

Versão
Última 1.8.

Agradecimentos, Idéias e Material
- Mundo DBZ - O melhor Portal de Dragon Ball do Brasil
- Dragon Ball Z - Wikipédia, a enciclopédia livre
- Dragão Brasil 59, 66, 93 e 99.
- Ao Google pelas belas imagens. E Também ao Tio Lipe "Cavaleiros" Pelas ideias que retirei de sua Adaptação de Naruto.

SUMARIO

CAPITULO I – PERSONAGENS

CAPITULO II – CENARIO

CAPITULO III – SISTEMA

CAPITULO I

PERSONAGENS

CRIANDO PERSONAGENS

Dragon Ball Z 3D&T foi adaptado a partir da versão do Super Manual Turbo Revisado (ou comumente conhecido como "o manual de capa verde" de 3D&T), possuindo apenas algumas peculiaridades que deverão ser mudadas no sistema usual para a criação das fichas dos personagens. Esta adaptação terá como base a premissa de que você, leitor, já tem em mente as regras básicas do 3D&T. Não caberá a este livro explicar as regras do sistema, devendo você possuir as mesmas consigo e saber usá-las. Explicaremos, porém, as regras adicionais para se jogar com esta adaptação.

PERICIAS

Comprar uma Perícia completa tem grandes benefícios, mas também alguns malefícios. Pode ser que você NÃO deseje para seu personagem conhecimentos completos sobre Máquinas talvez você prefira que seja apenas um mecânico, ou apenas um piloto, ou apenas um programador de computadores. Esta é a opção mais realista. Em vez de comprar a Perícia completa, você pode escolher para o personagem uma pequena área da Perícia, uma Especialização. Por 1 ponto, você pode pegar três Especializações quaisquer. É mais barato que comprar a Perícia inteira (3 pontos), mas você NÃO poderá usar os outros conhecimentos ligados àquela Perícia.
Então, se pagou 1 ponto para ter Montaria, Mecânica e Hipnotismo, não poderá usar outras habilidades de Animais, Máquinas ou Manipulação. Se escolheu Sobrevivência na Selva, não pode usar sua Perícia para sobreviver em desertos, montanhas ou outros lugares fora da selva.
Note que as três Especializações escolhidas NÃO precisam pertencer todas à mesma Perícia. Você pode escolher aquelas que quiser.

ø Animais ø
Você entende de animais. Um personagem com esta Perícia sabe cuidar de animais, tratar de seus ferimentos, evitar animais perigosos, cavalgar, treinar e até domar um animal selvagem (mas se deseja ter um animal treinado, vai precisar também da vantagem Aliado). Em mundos de fantasia, esta Perícia também permite se comunicar com os animais.
ø Doma: você sabe domar animais selvagens.
ø Montaria: você sabe montar cavalos e outros tipos de animais, como elefantes e camelos.
ø Tratamento: você sabe alimentar e cuidar de animais. Pode também perceber se um animal está doente.
ø Treinamento: você sabe treinar animais domésticos para fazer truques simples, como andar, parar, sentar, guardar e atacar.
ø Veterinária: você pode fazer diagnósticos, prestar primeiros socorros e fazer cirurgias em animais. Funciona como Medicina (e suas Especializações), mas apenas para animais.

ø Artes ø
Você tem sensibilidade e talento para artes. Sabe cantar, dançar, desenhar e tocar instrumentos musicais. Esta Perícia é uma exigência para certas magias que influenciam a mente e/ou os sentimentos (como O Canto da Sereia).
ø Atuação: você é um ator. Pode simular emoções que não está sentindo.
ø Falsificação: você sabe criar cópias de cartas, documentos, obras de arte e outros objetos, e também reconhecer peças falsificadas.
ø Fotografia: você sabe tirar fotos profissionais e, se tiver acesso a um laboratório, revelar fotos.
ø Instrumentos Musicais: você sabe tocar instrumentos musicais de vários tipos.

ø Prestidigitação: você pode fazer truques com pequenos objetos, fazendo sumir moedas, lenços e cartas de baralho como se fosse mágica.
ø Redação: você sabe produzir textos profissionais:relatórios, poesias, romances, reportagens, cartas de amor...
ø Outras Especializações: Canto, Culinária, Dança, Desenho e Pintura, Escultura, Olaria, Joalheria...

ø Ciências ø
Você é um cientista. Tem grandes conhecimentos sobre ciências em geral, incluindo os mais obscuros.
ø Astronomia: você sabe reconhecer estrelas e constelações, ler mapas estelares e saber se existem planetas à volta de uma estrela.
ø Biologia: você sabe tudo sobre plantas e animais. Sabe dizer quais são comestíveis, venenosos, medicinais...
ø Ciências Proibidas: você conhece coisas que não deveria: feitiçaria, extraterrestres, OVNls, necromancia,
demônios...
ø Geografia: você sabe fazer mapas e reconhecer lugares através da paisagem.
ø História: você sabe sobre os fatos notáveis ocorridos na história da humanidade.
ø Meteorologia: você sabe prever o clima nos dias ou horas seguintes.
ø Psicologia: você conhece a mente humana e, se tiver informações suficientes, pode prever o comportamento de uma pessoa ou grupo de pessoas.
ø Outras Especializações: Anatomia, Antropologia, Arqueologia, Criminalística, Ecologia, Genética, Literatura, Metalografia, Química, Ufologia...

ø Crime ø
Você é um ladrão, espião, falsário, arrombador ou outro tipo de criminoso. Consulte o Mestre para saber se esta Perícia está disponível para personagens jogadores.
ø Armadilhas: você sabe construir, armar e desarmar armadilhas, explosivos e aparelhos de detecção.
ø Arrombamento: você sabe como forçar portas e abrir fechaduras trancadas.
ø Criptografia: você sabe criar e decifrar mensagens secretas.
ø Disfarce: você sabe se parecer com outra pessoa, ou apenas ocultar a própria aparência.
ø Falsificação: você sabe criar cópias de cartas, documentos, obras de arte e outros objetos e também reconhecer peças falsificadas.
ø Furtividade: você sabe se esconder e também se mover em silêncio e sem ser visto.
ø Intimidação: igual à Lábia, mas usa ameaças em vez de conversa amistosa.
ø Punga: você sabe bater carteiras.
ø Rastreio: você sabe seguir pistas e pegadas.
ø Tortura: você consegue o que deseja provocando dor em suas vítimas.

ø Esporte ø
Você é um atleta. Sabe praticar vários tipos de esportes, e conhece suas regras. Atenção: se você pretende usar algum esporte em combate (artes marciais, boxe...) terá que usar as regras normais de combate.
ø Acrobacia: você pode equilibrar-se em pequenas superfícies, andar sobre cordas, fazer malabarismo...
ø Alpinismo: você sabe escalar montanhas, subir em muros altos, árvores e até edifícios.
ø Corrida: você é um corredor de curta e longa distância.
ø Jogos: você conhece muitos jogos, como cartas, jogos de tabuleiro, videogames, RPGs...
ø Mergulho: você sabe usar equipamento de mergulho.
ø Natação: você sabe... bem, nadar.

ø Pilotagem: você sabe pilotar aeronaves, barcos e veículos de competição como carros de corrida, barcos, helicópteros e aviões.
ø Outras Especializações: Atletismo, Caça, Pesca, Pará-quedismo...

ø Idiomas ø
Você é um poliglota. Conhece os principais idiomas usados no mundo, e pode aprender com facilidade outras línguas. Se você não possui esta Perícia, saberá falar apenas sua língua nativa. Cada idioma conta como uma Especialização separada.
ø Código Morse: você sabe transmitir e receber mensagens compostas de pontos e traços.
ø Criptografia: você sabe criar e decifrar mensagens secretas.
ø Leitura Labial: você sabe descobrir o que alguém está dizendo observando os movimentos de sua boca.
ø Linguagem de Sinais: você pode se comunicar sem som, com gestos.
ø Outras Especializações: Animais, Namekusei-jin, Aliens e demais idiomas.

ø Investigação ø
Você é um policial, detetive ou agente secreto, e conhece técnicas de investigação. Sabe seguir pegadas, procurar impressões digitais, usar disfarces, instalar explosivos, decifrar códigos secretos, destrancar fechaduras e desarmar armadilhas.
ø Armadilhas: você sabe construir, armar e desarmar armadilhas, explosivos e aparelhos de detecção.
ø Arrombamento: você sabe como forçar portas e abrir fechaduras trancadas.
ø Criptografia: você sabe criar e decifrar mensagens secretas.
ø Disfarce: você sabe se parecer com outra pessoa, ou ocultar a própria aparência.
ø Falsificação: você sabe criar cópias de cartas, documentos, obras de arte e outros objetos e também reconhecer peças falsificadas.
ø Furtividade: você sabe se esconder e também mover-se em silêncio e sem ser visto.
ø Interrogatório: com perguntas habilidosas e muita pressão emocional, você pode conseguir de uma pessoa o que deseja.
ø Intimidação: igual à Lábia, mas usa ameaças em vez de conversa amistosa.
ø Rastreio: você sabe seguir pistas e pegadas.

ø Maquinas ø
Você é bom com máquinas, veículos e computadores. Sabe operar, pilotar, dirigir, construir e consertar
qualquer coisa, se tiver as peças e ferramentas certas. Esta Perícia é uma exigência para possuir uma Máquina (caso seja permitido pelo Mestre) e também consertar (ou seja, restaurar Pontos de Vida) Máquinas e Construtos.
ø Armadilhas: você sabe construir, armar e desarmar armadilhas, explosivos e aparelhos de detecção.
ø Computação: você sabe operar computadores, navegar na Internet, quebrar senhas e penetrar em sistemas protegidos.
ø Condução: você sabe dirigir veículos terrestres como carros, ônibus, motos...
ø Eletrônica: você sabe consertar (mas não construir) aparelhos eletrônicos como telefones, rádios e computadores.
ø Engenharia: você sabe construir (mas não consertar) máquinas, veículos, armas e aparelhos eletrônicos.
ø Mecânica: você sabe consertar (mas não construir) máquinas, veículos e armas.
ø Pilotagem: você sabe pilotar aeronaves, barcos e veículos de competição como carros de corrida, barcos, helicópteros e aviões.

ø Manipulação ø
Você sabe obter favores de outras pessoas por meios diversos, através de truques, engôdos ou ameaças.
ø Hipnose: você pode afetar a mente de uma pessoa e torna-la mais fácil de manipular.
ø Interrogatório: com perguntas habilidosas e muita pressão emocional, você pode conseguir de uma pessoa o que deseja.
ø Lábia: você convence as pessoas com muita bajulação e conversa mole.
ø Intimidação: igual à Lábia, mas usa ameaças em vez de conversa amistosa.
ø Tortura: você consegue o que deseja provocando dor em suas vítimas.
ø Sedução: você sabe fingir sentimentos românticos com relação à vítima.

ø Medicina ø
À Você é um bom médico. Sabe dizer que tipo de doença um paciente tem, como cura-la, e também pode fazer cirurgias. Quando um personagem precisa de cuidados médicos, você pode providenciar. Um teste bem sucedido de Medicina pode restaurar 1 PV em um personagem, mas é permitido apenas um teste por dia para cada personagem. Medicina pode ser usada para recobrar personagens que estejam com 0 Pvs, dependendo da gravidade de seus ferimentos. Veja no capítulo Os Números (Recuperando Pontos de Vidas e Pontos de Ki).
ø Cirurgia: você sabe tratar de doenças e ferimentos internos.
ø Diagnose: você sabe dizer se uma pessoa está doente, reconhecer a doença e qual a maneira de curá-la.
ø Primeiros Socorros: você sabe fazer curativos, reduzir fraturas, deter sangramentos e outras coisas que se deve fazer ou NÃO fazer em caso de acidentes com vítimas.
ø Psiquiatria: você sabe lidar com traumas e doenças mentais. Quando um personagens Insano falha em seu teste para resistir à loucura, você ainda pode tentar um teste de Habilidade para ajudá-lo (mas não poderá cura-lo totalmente de sua insanidade).
ø Veterinária: você pode fazer diagnósticos, prestar primeiros socorros e fazer cirurgias em animais.

ø Sobrevivência ø
Você consegue sobreviver em lugares selvagens. Sabe caçar, pescar, seguir pistas e encontrar abrigo para
você e seus amigos. Cada tipo de região conta como uma Especialização.
ø Alpinismo: você sabe escalar em montanhas, subir em muros altos, árvores e até edifícios.
ø Armadilhas: você sabe construir, armar e desarmar armadilhas, explosivos e aparelhos de detecção.
ø Furtividade: você sabe se esconder e também mover se em silêncio e sem ser visto.
ø Meteorologia: você sabe prever o clima nos dias ou horas seguintes.
ø Pesca: você sabe pegar peixes e outros animais aquáticos com linha e anzol, rede ou arpão.
ø Rastreio: você sabe seguir pistas e pegadas.
ø Outras Especializações: Ártico, Oceano, Rios de Lagos, Floresta Tropical, Floresta Temperada, Planície, Deserto, Montanha, Cavernas...

Vantagens e Desvantagens

No 3D&T comum existe uma imensa gama de Vantagens e Desvantagens para a confecção dos mais diversos tipos de personagens e para os cenários mais variados. Entretanto, para o cenário de Dragon Ball Z muitas delas não se encaixam como Vantagens que todos possam possuir. Desta forma, é preciso definir quais são as Vantagens e Desvantagens que todos podem ter nas suas fichas. A seguir seguira duas listas explicando perfeitamente bem quais são as Vantagens e Desvantagens liberadas para um RPG de Dragon Ball Z. Perceba que muitas foram tiradas desta adaptação para que haja um equilíbrio entre o sistema e o cenário. Algumas podem ter sido levemente modificadas para melhor se adequar ao cenário.

✪ Vantagens ✪

- Aliado (1 Ponto)
Você tem um aliado, um companheiro com quem pode contar. O aliado pode ser outro personagem jogador ou então um NPC, um personagem controlado pelo Mestre. Seu aliado pode ajudar você quando tiver problemas, mas às vezes ele também pode precisar de sua ajuda! Você pode inventá-lo se quiser, mas o Mestre dará a aprovação final. Em geral, um Aliado é construído com a mesma quantidade de pontos que o próprio personagem jogador. Se quiser um Aliado mais poderoso, ele custará mais caro: 1 ponto extra para cada ponto de personagem. Por exemplo, se você é um herói Novato (5 pontos) e quer um Aliado feito com 6 pontos, ele vai custar 2 pontos.

- Aparência Agradável (1 Ponto)
Você se veste bem e causa uma boa impressão a membros do mesmo sexo e é considerado atraente pelo sexo oposto. Você pode até mesmo liderar um número de pessoas igual à sua Habilidade.
Ter Aparência Agradável também concede um bônus +1 em testes de Diplomacia, Sedução e outras que envolvam a aparência para conquistar a confiança de outras criaturas. Os efeitos dessa Vantagem não se aplicam à pessoas que, por algum motivo, não gostam do personagem.

- Aparência Inofensiva (1 Ponto)
Por algum motivo você não parece perigoso. Talvez pareça muito pequeno, muito fraco, uma menininha segurando um pirulito... Você escolhe o motivo. Além de outros benefícios, como entrar em lugares protegidos sem levantar suspeitas, possuir uma Aparência Inofensiva também ajuda em combate, pegando o oponente desprevenido (mas não surpreso ou Indefeso). Você sempre ganha um ataque extra antes do primeiro turno de um combate. O truque NÃO funciona com ninguém que já tenha visto você lutar, e também não engana duas vezes a mesma pessoa! Por não representar perigo, seu personagem recebe -2 em testes de Intimidação e Interrogatório.

- Arena (1 Ponto)
Você tem sua própria arena de lutas, ou sabe lutar melhor em certo tipo de lugar ou terreno. Você ganha um bônus de +2 em Habilidade em sua Arena. Esse bônus vale apenas em situações de combate, e não gasta PKs. A Arena é escolhida pelo jogador, mas sempre com aprovação do Mestre. Não vale escolher lugares muito comuns, como “ambientes fechados”, “ruas asfaltadas” ou “selvas e florestas”. Como sugestão o Mestre pode aceitar lugares muito comuns de uma única cidade; um tipo de estrutura ou estabelecimento em certa região ou pais; ou então um tipo raro de terreno ou condição, em qualquer lugar. Também é possível escolher um único lugar do mundo como Arena. Vale lembrar que, quando alguém faz um desafio formal, aquele que foi desafiado tem o direito de escolher o local do combate.

- Ataque Múltiplo (4 Pontos)
Você pode fazer mais ataques com Força em uma única rodada. Cada golpe (incluindo o primeiro) consome 0 PK. Assim, atacar até 5 vezes na mesma rodada não consome Ki. O número máximo de ataques que você pode fazer por rodada é igual à sua Habilidade. A Força de Ataque de cada golpe conta separadamente para vencer a Força de Defesa do inimigo. Você não pode somar a FA de seus vários ataques. Usar esta Vantagem requer uma ação completa. Se for entre 6 à 10 golpes terá um gasto de 2 Pontos de Ki pelos golpes,. Entre 11 e 15 serão 3 Pontos de Ki.. e assim sucessivamente, sempre em cinco em cinco e aumentando em 1 o custo de Ki pelos golpes. Pode usar em conjunto com a Vantagem Tiro Múltiplo, mais sempre coordenando com o número de disparos ou golpes máximo a sua Habilidade.

- Boa Fama (1 Ponto)
Você é respeitado entre os outros guerreiros e aventureiros do mundo. Você pode ser conhecido por lutar bem, ter um estilo diferente, uma aparência especial, ou até por uma única luta marcante. De qualquer forma, você é famoso, respeitado ou temido por alguma razão. Ser famoso pode trazer vantagens em algumas ocasiões, mas também desvantagens. Para você, será mais difícil passar despercebido ou agir disfarçado. Se você tem a Desvantagem Ponto Fraco (veja mais adiante), ele será conhecido por todos. Outra coisa: você é famoso entre aventureiros, heróis e vilões, mas não necessariamente entre pessoas comuns.

- Deflexão (1 e 3 Pontos):
Com esta Vantagem você tem chance de bloquear completamente um ataque baseado em Poder de Fogo ou Controle de Ki, sem sofrer quase nenhum dano. Quando recebe um ataque baseado em PdF, você pode gastar 2 PK e duplicar sua Habilidade para calcular a Força de Defesa. Mas quando receber um ataque baseado em Controle de Ki, você pode gastar 4 PK e duplicar sua Habilidade para calcular a Força de Defesa. Caso sua FD final seja igual ou maior que a FA do atacante, você consegue desviar o ataque para longe e não sofre nenhum dano. Caso seja menor, você sofre dano normal. A Deflexão é considerada uma Esquiva, ou seja, você só pode usar um número máximo de vezes por turno igual à sua Habilidade.

- Genialidade (2 Pontos)
Você é um gênio. Recebe um bônus de H+1 ao utilizar qualquer Perícia que possua, ou em qualquer teste de Habilidade envolvendo uma Perícia que não possua. Com os recursos necessários, a critério do Mestre, esta Vantagem também permite feitos que estejam acima do nível técnico de seu mundo (como fabricar um motor a vapor em mundos medievais, ou consertar uma nave interestelar na época atual).

- Memória Expansiva (3 Pontos)
Você tem uma memória infalível. Pode lembrar tudo que seja ligado aos cinco sentidos, e jamais esquece nada. Você também pode usar sua Memória Expandida para gravar novos conhecimentos: Quando vê outra pessoa usar uma Perícia, pode aprendê-la e usá-la como se a tivesse (veja as regras sobre Perícias mais adiante). Você não pode manter mais de uma Perícia ao mesmo tempo para aprender uma nova Perícia, primeiro é preciso apagar a anterior. Personagens que tenham esta Vantagem também podem aprender novas Técnicas com mais facilidade (divida pela metade o cálculo final de dias de treino para a Técnica).

- Noção do Perigo (2 Pontos)
Seu personagem sempre está alerta, podendo pressentir quando está sob qualquer tipo de ameaça. Você recebe H+1 para Esquivas e nunca pode receber Ataques Surpresa.

- Poder Oculto (1 a 12 Pontos)
Você é mais poderoso do que parece. Em situações de combate e outras emergências (a critério do Mestre), pode ter bônus extras em suas Características. É como se você tivesse um ou mais pontos guardados em um "reservatório secreto" para colocar livremente entre suas Características. Cada ponto gasto com a Vantagem significa um ponto para usar. Se você tem Poder Oculto 3, pode distribuir três pontos entre quaisquer Características, podendo até ultrapassar o limite de 5. Você poderia, por exemplo, escolher Força +2 e Defesa +1 ou qualquer outra combinação. A única restrição é que, mesmo com Poder Oculto acima de 2, você nunca pode colocar um bônus superior a +2 em uma única Característica. Você pode manter os pontos onde quiser durante até uma hora. Cada vez que move um ponto, precisa gastar 1 Ponto de Ki. Mover pontos no meio de um combate conta como uma ação completa e leva um turno, mas se quiser você pode mover mais de um ponto ao mesmo tempo. Se a qualquer momento você ficar com 0 PVs, seus pontos de Poder Oculto desaparecem e terão que ser invocados outra vez.

- Pontos de Ki Extras (1 Ponto)
Com esta Vantagem você pode possuir Pontos de Ki adicionais, além daqueles já oferecidos por sua Resistência, podendo inclusive, exceder o limite máximo. Cada vez que compra esta Vantagem, você recebe PC equivalentes a R+2. Então, se você tem R3 (15 PK) e paga um ponto por PK Extras, agora terá Pontos de Ki equivalentes a R5. Ou seja, 25 PK. Esta Vantagem não afeta sua Resistência verdadeira, e nem seus PVs, apenas seus PK. Então, no exemplo anterior, você continuaria com 15 PV e R3 para efeito de testes contra magias, velocidade máxima e outras situações. Você pode comprar a Vantagem várias vezes para ter novos aumentos de R+2 em seus PK.

- Pontos de Vida Extras (1 Ponto)
Com esta Vantagem você pode possuir Pontos de Vida adicionais, além daqueles já oferecidos por sua Resistência, podendo exceder o limite máximo. Cada vez que compra esta Vantagem, você recebe PVs equivalentes a R+2. Então, se você tem R2 (10 PVs) e paga um ponto por PVs Extras, agora terá Pontos de Vida equivalentes a R4. Ou seja, 20 PVs. Esta Vantagem não afeta sua Resistência verdadeira, e nem seus PKs, apenas seus PVs. Então, no exemplo anterior, você continuaria com 10 PKs e R2 para efeito de testes contra magias, velocidade máxima e outras situações. Você pode comprar a Vantagem várias vezes para ter novos aumentos de R+2 em seus Pvs.

- Recuperação Acelerada (2 Pontos)
Você é capaz de se recuperar mais rapidamente descansando. O personagem recupera R+2 PV ou Ki por hora de descanso. Deve-se escolher se essa recuperação será de Ki ou de Pontos de Vida previamente e tal decisão não poderá ser mudada. Entretanto, pode comprar novamente a Vantagem para recuperar o outro fator.

- Reflexão (2 e 5 Pontos)
Igual à Deflexão, mas melhor. Permite não apenas bloquear completamente um ataque feito com Poder de Fogo ou Controle de Ki, mas também devolvê-lo ao atacante. Quando recebe um ataque baseado em PdF, você pode gastar 4 PKs e duplicar sua Habilidade para calcular a Força de Defesa. E Quando recebe um ataque baseado em Controle de Ki, você pode gastar 8 PKs e duplicar sua Habilidade para calcular a Força de Defesa. Caso sua FD final seja igual ou maior que a FA do atacante, você não apenas consegue evitar todo o dano, mas também devolve o ataque para o atacante, com a mesma FA original. A Reflexão é considerada uma Esquiva, ou seja, você só pode usar um número máximo de vezes por rodada igual à sua Habilidade.

- Senso de Direção (2 Pontos)
Você possui uma bússola no cérebro. Nunca se perde em qualquer tipo de labirinto ou masmorra, sabendo sempre de que lado fica o Norte.

- Sentidos Especiais (1 Ponto cada)
Você tem sentidos muito mais aguçados que os humanos normais.
• Audição Aguçada: Você pode ouvir sons muito baixos ou muito distantes.
• Faro Aguçado: Você tem sensores químicos capazes de farejar tão bem quanto um perdigueiro.
• Tato Aguçado: O sentido pelo qual o seu personagem tem conhecimento da forma, temperatura, consistência, pressão, estado da superfície e peso dos objetos é amplamente aprimorado, possibilitando até "ler" uma tela de computador, somente captando com os dedos o calor emitido pelo fósforo da mesma.
• Visão Aguçada: Você é equipado com visão microscópica (para ver coisas minúsculas) e telescópica (para ver a grandes distâncias).

- Tiro Múltiplo (2 Pontos)
Você pode fazer mais ataques com PdF ou Controle de Ki em um único turno. Cada disparo (incluindo o primeiro) consome 2 PC. Assim, atacar quatro vezes na mesma rodada consome 8 PC, por exemplo. O número máximo de ataques que você pode fazer por turno é igual à sua Habilidade. A Força de Ataque de cada golpe conta separadamente para vencer a Força de Defesa do inimigo. Você não pode somar a FA de seus vários ataques. O Tiro Múltiplo pode ser baseado apenas em Poder de Fogo e Controle de Ki, nunca em Força. Usar esta Vantagem requer uma ação completa. Pode usar em conjunto com a Vantagem Ataque Múltiplo, mais sempre coordenando com o número de disparos ou golpes máximo a sua Habilidade.

○ DESVANTAGENS ○

- Aparência Monstruosa (-1 Ponto)
Possuir este tipo de aparência é uma desvantagem. Por algum motivo sua aparência é repulsiva e assustadora. Você não pode sair pelas ruas como gente normal; as pessoas terão antipatia, e até mesmo ficarão assustadas ou furiosas. O motivo exato daquilo que torna você monstruoso pode variar. Qualquer coisa que possa ser facilmente disfarçada com roupas (olhos vermelhos, orelhas pontudas, uma cauda fina...) perante os estranhos não conta como Monstruosa. Se você tem algum poder natural para disfarçar seu verdadeiro aspecto, isso também não é considerado uma Aparência Monstruosa. Este tipo de Aparência também influencia em certas especializações: você recebe +1 em testes de Interrogatório e Intimidação, porém recebe -2 em Diplomacia e Sedução. Porém os efeitos dessa Desvantagem não se aplicam a pessoas que, por algum motivo, já gostem do seu personagem.

- Assombrado (-2 Pontos)
Existe algum tipo de assombração, fantasma ou aparição resultante de alguma Técnica ou trauma que tenha recebido em seu passado que é dedicado a atormentar você (pode ser uma dupla personalidade bastante ativa também). Pode ser alguém que você matou, ou alguém afirmando ser a única pessoa que pode ajudá-lo. Ninguém mais pode ver esse fantasma além de você. Ele só deixa você em paz quando está satisfeito ou cansado. Sempre que você entra em combate, o Mestre joga um dado: Um resultado 4, 5 ou 6 significa que o fantasma apareceu para assombrá-lo, e você vai sofrer um redutor de -1 em TODAS as suas Características até que ele vá embora. A critério do Mestre, esse fantasma também pode aparecer para incomodá-lo em outras ocasiões.

- Bateria (-1 Ponto)
Você tem uma reserva de energia que lhe permite viver,mas essa reserva só funciona durante um certo limite de tempo: 12 horas para cada ponto de Resistência (um personagem com R2 pode ficar ativo durante 24 horas, por exemplo). Quando esse limite se esgota, você deve cessar suas atividades durante 1d horas, até que sua bateria esteja recarregada. A recarga só é possível com repouso absoluto. Esta Desvantagem só pode ser possuída por Maquina, Androide, Bio-Androide.

- Código de Honra (-1 Ponto cada)
Você segue um código rígido que o impede totalmente de fazer (ou deixar de fazer) alguma coisa. São como as Diretrizes de Robocop ou as Leis da Robótica de Isaac Asimov. Você nunca pode desobedeces-lhas, mesmo que sua vida dependa disso.
• Código da Área: Nunca lutar em áreas urbanas ou rurais/selvagens (escolha uma das duas);
• Código dos Cavalheiros: Nunca atacar uma mulher (ou fêmea de qualquer espécie), nem mesmo quando atacado, e nem permitir que seus companheiros o façam. Sempre atender um pedido de ajuda de uma mulher;
• Código de Combate: Nunca usar Vantagens ou armas superiores às do oponente, nem atacar oponentes caídos ou em desvantagem numérica;
• Código da Derrota: Nunca se permitir ser capturado com vida e nunca aceitar a derrota. Caso seja reduzido a 0 Pontos de Vida (apenas em situações de combate honrado, um contra um) ou capturado (em qualquer situação), você DEVE tirar a própria vida;
• Código dos Heróis: Sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, e jamais recusar um pedido de ajuda;
• Código da Honestidade: Nunca roubar, trapacear, mentir ou desobedecer às leis locais, nem permitir que seus companheiros o façam;

- Deficiência Sensorial (Variável)
Você tem sentidos que apresentam algum tipo de problema. A lista a seguir apresenta as Deficiências e seus custos.
• Audição Debilitada (-1 ponto): O personagem não chega a ser surdo, mas sua audição é fraca. Todos os testes relacionados com audição impõem um redutor de -2 ao personagem, porém ele recebe +1 em testes para resistir a ataques baseados em Som. Esta Desvantagem não pode ser combinada com Audição Aguçada e com Surdez.
• Cegueira (-3 pontos): O personagem não enxerga. Seu movimento cai pela metade em áreas desconhecidas por ele, a não ser que esteja sendo amparado por outro personagem ou criatura. O personagem cego também sofre um redutor de H-1 para fazer ataques corporais, e H-3 para ataques à distância e Esquivas (personagens com Audição Aguçada ou Radar sofrem apenas H-2 para ataques à distância e Esquivas), além de H-2 em testes de Perícias que envolvam a visão.
• Disosmia/Ageusia (0 pontos): O personagem é incapaz de sentir o cheiro e sabor de nada. Você será sempre capaz de comer TUDO o que lhe ponham na frente, não diferenciando um bife malpassado de um pedaço de carne decomposta. Esta Desvantagem não pode ser combinada com

Olfato Aguçado (da Vantagem Sentidos Especiais).
• Mudez (-2 pontos): o personagem não é capaz de falar. Toda a comunicação com outros (e do próprio jogador com os outros jogadores, caso não possua a Especialização Idioma de Sinais – de Idiomas) deverá ser por escrito (se o personagem não for Inculto) ou com linguagem de sinais. O personagem não pode conjurar magias, pois não pode pronunciar as palavras mágicas.
• Surdez (-2 pontos): você não ouve nada. Qualquer informação deve ser transmitida a você através de escrita (se você não for Inculto), sinais ou Telepatia. Você também é imune a danos (mágicos ou não) baseados em Som. Esta Desvantagem não pode ser combinada com Audição Aguçada e Audição Debilitada.
• Visão Debilitada (-1 ponto): o personagem não chega a ser cego, mas possui um distúrbio na visão: pode ser míope, daltônico, só enxerga em duas cores, etc. Personagens com esta Desvantagem recebem um redutor de H-1 em testes de Perícias relacionadas à visão (Condução, Química, Rastreamento, etc.). Esta Desvantagem não pode ser combinada com Cegueira e Visão Aguçada.

- Fúria (-1 Ponto)
Sempre que você sofre qualquer dano ou fica irritado por qualquer motivo (a critério do Mestre), deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, entra em um tipo de frenesi de batalha e ataca imediatamente o alvo de sua irritação. Durante a fúria você luta melhor (F+1 e H+1) e não sente medo, mas também não pensa claramente: jamais pode se esquivar, usar magia, ou qualquer Vantagem que use PK ou conceda benefícios em combate. A fúria só termina quando você ou seu oponente são derrotados, ou caso o oponente consiga fugir. Quando tudo acaba, o personagem que estava em Fúria fica imediatamente esgotado, sofrendo um redutor temporário de 1 em Força e Habilidade durante uma hora. Se ele entrar em Fúria outra vez nesse período, os redutores são cumulativos.

- Gula (-1 Ponto)
Você come muito e nunca se sente saciado. Pode fazer um teste de Resistência -1 Para tentar resistir a gula, sempre que sentir um cheiro de comida ou ver um alimento, se falhar no teste, terá que parar de fazer tudo que estiver fazendo para saciar sua fome, incluindo se tiver no meio de um combate.

- Inimigo (-1 ou -2 Pontos)
É o contrário de Aliado. Você tem um inimigo que está sempre tentando derrotar ou acabar com você. Esse inimigo é um NPC, controlado pelo Mestre, e você nunca sabe quando ele vai aparecer. Um Inimigo mediano, de poder similar ao seu (feito com a mesma quantidade de pontos), é uma Desvantagem de 1 ponto. O inimigo desse tipo mais clássico é o "gêmeo maligno”, uma copia exata do seu personagem. Por 2 pontos você pode ter um inimigo muito mais poderoso que você (feito com muitos mais pontos!). Inimigos podem ser escolhidos ou sugeridos pelo jogador, mas sempre construídos (ou modificados) pelo Mestre. Caso um inimigo seja destruído para sempre, ele pode ser substituído por outro mais poderoso. O personagem não recebe pontos extras por isso.

- Insano (0 a -3 Pontos)
Você e louco. Após dois minutos de conversa, ninguém com um pingo de inteligência confia ou acredita em você. Apenas seu Aliado, Mestre, Patrono ou Parceiro, se você tem algum. Existem muitas formas de insanidade. Algumas um pouco mais graves, de forma que representam uma Desvantagem maior (2 ou 3 pontos). Outras, mais suaves, não pagam nada (0 pontos), mas podem ser adquiridas em campanha (como uma Desvantagem Condicional), como efeito de alguma magia, maldição ou ataque especial de criaturas. Todas as formas de insanidade podem ser vencidas temporariamente com um teste de Resistência -3 (ou apenas um teste normal, caso isso apareça na descrição de cada insanidade), mas o Mestre só deve autorizar estes testes em situações extremas. Lembre-se também que, em todas estas variantes, o efeito normal de Insano (ninguém confia em

você) continua valendo; mesmo que seu problema não seja evidente, você ainda fala e se comporta de forma estranha e suspeita. Note que algumas formas de Insano são idênticas a certas Desvantagens já existentes, como Fúria, Devoção, Assombrado e outras. Novamente, isso acontece porque tais problemas mentais podem ser ganhos em campanha.

- Má fama (-1 Ponto)
Você é famoso entre aventureiros, heróis e vilões, mas de uma forma que não gostaria. Talvez você tenha fracassado em alguma missão importante, foi derrotado ou humilhado publicamente, é um ex-criminoso tentando se regenerar, pertence a uma raça detestada... Por algum motivo, ninguém acredita ou confia em você, seja de forma merecida ou não. Você está sempre sob suspeita. Será mais difícil fazer com que confiem em você, e sua presença em um grupo vai tornar todos os outros suspeitos também. Caso seja constatado algum perigo, muito provavelmente você será perseguido mesmo que seja inocente.

- Maldição (-1 ou -2 Pontos)
Você foi alvo de uma maldição que o perturba todos os dias. Nada que você possa fazer vai acabar com essa sina; sempre ela voltará de alguma maneira. A natureza e efeito exatos da Maldição serão decididos pelo Mestre. Uma Maldição pode ser removida ou amenizada com uma técnica de grande poder. É certo que algumas Maldições podem ser também transmitidas por Técnicas.
• Maldição Suave (-1 ponto): Essa Maldição é mais irritante ou constrangedora que qualquer outra coisa. Ela nunca provoca nenhum redutor em seus testes. Por exemplo, pode ser que você se transforme em mulher quando molhado com água fria, e depois volte ao normal quando molhado com água quente. Isso seria uma Maldição suave.
• Maldição Grave (-2 pontos): Essa Maldição é algo que chega a colocar sua vida em risco. Se você se transforma em gatinho, porquinho ou pato quando é molhado com água fria (e com 0 em todas as Características, menos uma, enquanto está nessa forma...), isso seria muito mais sério!

- Modelo Especial (-1 Ponto)
Por algum motivo, seu corpo é diferente: muito maior, menor, com membros nos lugares errados... Diferente do padrão humanoide normal. Por esse motivo, você tem maior dificuldade para encontrar equipamentos e itens, pois estes precisam ser construídos ou adaptados especialmente para você. O inverso também é válido: itens e máquinas feitas para você não servem para outros personagens. Pertences pessoais que tenham sido escolhidos ou comprados durante a criação do personagem são, automaticamente, feitos para você.

- Protegido Indefeso (-1 Ponto cada)
Existe alguém que você precisa proteger de qualquer maneira. Essa pessoa será sempre visada pelos vilões, e você precisa protegê-la com a própria vida. Ter um Protegido é arriscado, pois os vilões podem tentar usá-lo como chantagem para vencer você! Sua concentração nas lutas será prejudicada caso seu Protegido esteja em perigo, prisioneiro ou muito ferido; nessas situações você sofre um redutor de H-1, até que ele esteja são e salvo outra vez. Se o Protegido morrer ou desaparecer para sempre, você perde um ponto de Habilidade PERMANENTEMENTE. Se quiser você pode ter mais de um Protegido, mas isso aumenta seus riscos. Caso dois ou mais Protegidos estejam em perigo ao mesmo tempo, seus redutores serão acumulados (dois Protegidos em perigo, por exemplo, impõem um redutor de H-2).

- Terreno Desfavorável (-1 Ponto)
É o contrário da Vantagem Arena. Existe algum lugar ou algum tipo de terreno em que o personagem se sente especialmente desconfortável, impondo a ele uma penalidade de H-2 (até um mínimo de H0). Todas as características e limitações de Arena também valem para esta Desvantagem.

- Ponto Fraco (-1 Ponto)
Você ou sua técnica de luta têm algum tipo de fraqueza. Um oponente que conheça seu ponto fraco ganha um bônus de HAB+1 quando luta com você. Alguém só pode descobrir seu ponto fraco se observar uma luta sua pelo menos uma vez. Você pode tentar descobrir o Ponto Fraco de um lutador quando o observa em ação. Faça um teste de Habilidade enquanto assiste à luta: se tiver sucesso, e se ele tiver um ponto fraco, você o descobrirá e terá um bônus de H+1 quando lutar com ele. Se você tem Boa Fama ou Má Fama, então seu Ponto Fraco será automaticamente conhecido por praticamente TODOS os heróis e vilões!

○ VANTAGENS E DESVANTAGENS DESNECESSARIAS ○

Muitas Vantagens e Desvantagens foram retiradas da lista original de 3D&T, como se pode observar lendo as listas acima. Entretanto, você pode está se pergunto por que algumas bastante "comuns" também foram excluídas. Pois bem, algumas destas Vantagens e Desvantagens são totalmente desnecessárias para um jogo de Dragon Ball Z, diminuindo assim o gasto do jogador na hora de criar a sua ficha. Leia abaixo o motivo para que algumas Vantagens e Desvantagens fossem retiradas das listas acima e entenda como você poderá possuí-las, só que por outros métodos.

Adaptador: Em RPG's de Anime é completamente desnecessário e perda de tempo tratar sobre trocas de dano. Fica subentendido que os personagens são capazes trocar de tipo de dano livremente.
Bom Senso: Esse tipo de característica deve existir no Mestre, e não numa ficha de RPG. Completamente desnecessário e pouco praticável em RPG's on-line (onde o jogador tem a liberdade de pensar muito bem antes de postar definitivamente suas ações).
Imortal: A imortalidade em DBZ é algo que vem sendo buscado por vários vilões. Ela é algo que poderá ser obtido dependendo da campanha, mas nunca inicialmente e sempre será algo complicadíssimo de se conseguir.
Invisibilidade: Existe ou pode-se criar uma Técnica pra isso.
Levitação: Existe ou pode-se criar uma Técnica pra isso.
Membros Elásticos: Existe ou pode-se criar uma Técnica pra isso.
Mestre: Dependendo da campanha, principalmente aquelas que envolvem os guerreiros mais novos e ainda em formação, todos já começarão com um mestre e o terão para sempre para contato (os famigerados **Senseis**).
Paralisia: Existe ou pode-se criar uma Técnica pra isso.
Recursos: O dinheiro é obtido por meio de missões e todos ganham com uma bem feita. Desta forma, é desnecessário gastar pontos com esta Vantagem. Entretanto, ela poderá ser bem aplicada para NPC's, principalmente os que não são guerreiros e são muito ricos. Tudo vai depender da campanha em questão.
Teleporte: Existe ou pode-se criar uma Técnica pra isso.
Torcida: A não ser que o Mestre esteja fazendo uma campanha de "zoação", é completamente proibido ter esta Vantagem. Não há lógica alguma que um guerreiro, ser caçado e vangloriado por um bando de fãs malucos e inspiradores. Entretanto, não se pode impedir que a aparência majestosa do personagem atraia bandos de admiradores alucinados nos momentos casuais do RPG.
Ambiente especial: Está bloqueado para os personagens, mas pode ser bem aplicado para NPC's.
Fetiche: De certa forma, todo guerreiro possui essa desvantagem (representada na forma de movimentos para a realização de algumas técnicas), mas não chega a ser tão grave e nem se aplica a todas as Técnicas, o que torna desnecessária a sua existência.

◦ EQUIPAMENTOS ◦

Em sua versão Turbo Revisada, 3D&T apresentou uma regra de armas que desagradou mais que agradou. Muita gente preferiu o modelo antigo onde as armas faziam parte das Características da ficha. Entretanto, para Dragon Ball Z a falta de equipamentos não faria muto diferença, estou postando apenas para ampliar e melhorar a adaptação. Eles são essenciais para ajudar os guerreiros nas suas missões e conferir um leve aumento de suas capacidades. Além disso, em Dragon Ball Z há uma gama de equipamentos únicos que merecem a devida atenção. Fiquem atentos para o fato de muitos equipamentos conferirem bônus na FA ou FD, enquanto que outros apenas conferem bônus no dano final (quando a FA já foi diminuída da FD no ataque).
Lembrando: Regra do alcance para armas arremessáveis. Você se lembra como se calcula o alcance de uma arma arremessável em 3D&T? Não! Então nós te lembramos. É só levar em consideração o seu valor em PdF.

• PdF = 0: 5 metros;
• PdF = 1: 10 metros;
• PdF = 2: 15 metros;
• PdF = 3: 20 metros;
• PdF = 4: 25 metros;
• PdF = 5: 30 metros.

◦ LISTAGEM ◦

- Neblina Áqua
Quando Garlic Jr. se apossou do Templo Sagrado de Kami Sama, ele abriu o frasco a onde continha a Neblina Áqua, que segundo Garlic Jr., era de seu pai, Garlic. A Neblina Áqua é uma névoa negra que faz com que a pessoa e os animais se transformem em seres perversos, e ela só faz a pessoa virar um demonio quando ela respira essa névoa, (se a pessoa ou animal não respirarem, eles não viram demonios, ou zumbis.). O único remédio para tirar o efeito da Neblina Áqua é as pessoas e os animais que a respiraram, respirem a Água Ultra Sagrada. **Custo $???**

- Água Ultra Sagrada
Essa é diferente da Água Sagrada, essa Água Ultra sagrada é um líquido que fica dentro de um frasco, que fica guardado no templo sagrado de Kami Sama. Essa água é a única cura para tirar o efeito da Neblina Áqua, só que se não despejada em 24 horas na camada de ar, ela não tem mais efeito. **Custo $???**

- Air Car
Esse carro se parece com o carro dos Star Wars, esse carro é anti gravidade,controle em Joystick e uma barreira protetora. **Custo: $ 500 Zenny, FD: +2.**

- Axe (Machado)
Axe pode trazer ataques ótimos. Uma arma de combate nativa e usada por qualquer um. **Custo: $ 150 Zenny, FA: F + H +1d+3, Dano: Corte**

- Basho Sen
É uma máquina que pode mandar poderes. Para poder treinar melhor os movimentos, final de treino recebe 1% a mais do que tinah que ganhar. **Custo $ 420 Zenny.**

- Batlle Jacket
Uma jaqueta criada pelo Dr. Gero, para aumentar a defesa, essa jaqueta é usada pela força Red Ribon. **Custo $ 500 Zenny, FD: H + D + 1d+3**

- Bazooka
Uma das armas da Red Ribon, usada por apenas uma pessoa. **Custo $ 350, FA: H + PDF + 3d6,**

Dano: Explosão.

- Beam Gun
Os soldados de classe inferior de Freeza usam essas armas, elas lançam pequenas bolas energéticas, mas o KI dessas energias são baixos, só as pessoas mais fracas que os soldados que possuem essas armas, podem ser atingidas e feridas por ela. **Custo $ 200, FA: H + PDF + 1d6-1, Dano: Ki**

- Bumerangue
Um bumerangue usado por Tao Pai Pai para pegar Goku, e Goku só foi atingido por que não sabia que aquilo voltava. **Custo $ 100, FA: H + PDF + 1d6+1, Dano: Contusão**

- Converted Scouter
Criado por Bulma, é um aparelho que colocado em qualquer alien ou animal, para saber o que ele quer falar. **Custo $ 250**

- Figthting Jacket
Este é o tipo de armadura que todos os Saiya-Jins e os homens de Freeza usam. Ela protege muito, muito mais do que qualquer armadura., elas são bem flexíveis e resistentes. **Custo $ 1500, FD: H + D + 3d6+2**

✪ RACAS ✪

Dragon Ball Z é um cenário onde há vários tipos diferentes de guerreiros Z e suas Raças. Cada planeta possui uma peculiaridade diferenciado como especialidade de cada raça, além de raças dos mais diferentes tipos. Estas variações de raças muitas vezes se dá devido a eles serem de tipo diferentes. Eu tenho várias raças, mais vou postar aqui, apenas as que os jogadores poderem usa-las. Fica a critério do narrador querer usar as outras do mundo DBZ, há variedades de raças para NPC's.

ALIEN

Vantagem Raça Alien: (1 Ponto)

Esta raça é um das mais comuns entre os planetas do mundo de Dragon Ball Z. Pois o Alien pode possuir qualquer tipo de aparência, exemplos clássicos são de Zarbon, Dodoria, as Forças Especiais Ginyu e os capangas de Freeza. Os Aliens em si podem com treinamento e chegarem a poderes monstruosos, devido a seu modo de treinar, qualquer guerreiro tem tendências a serem poderosos. A maioria deles podem ser de cor de pele variada a seu desejo, além da aparência. Normalmente a maioria são monstruosos, outros nem tantos, mais fica a critério de cada jogador.

Todos possuem um poder a cima da média comparado a um humano comum ou outros seres insignificantes de outros planetas. Então quem escolhe a raça Alien começa com um bônus de Força +1, além de terem uma Resistência fora do normal, concedendo Resistência +1. Além que podem comprar a Perícia **Crime** por apenas 2 Pontos do custo normal.

ANDROIDE

Vantagem Raça Andróide (2 Pontos)

Uma raça bem poderosa, e é encontrada em qualquer lugar do mundo a qual tenha uma ótima qualidade de tecnologia. Normalmente são parecidos com humanos, podem ser feitos de uma base mecênica bem avançada ou até de uma base humana. Seus poderes são imaginários, é nulo saber o certo o poder de luta de um dos androides. Exemplos clássicos são o androide nº 17, nº 18, nº 13 e outros. Os Androides em si podem com um grande treinamento ampliarem mais ainda seus grandes poderes, além de todos ter uma grande habilidade de não consumir Ki.

Todos possuem um poder a cima da média comparado a um humano comum ou outros seres insignificantes de outros planetas ou bases. Então quem escolhe a raça Androide começa com um bônus de Habilidade +1, além de uma boa resistência física, adquirindo Defesa +1 e Poder de Fogo +1. Além que podem comprar a Perícia **Máquina** por apenas 2 Pontos do custo normal.

ANIMAL

Vantagem Raça Animal (1 Ponto)

No mundo DBZ existem vários tipos de animais os animais que se encontram na terra, são animais que vivem em nossa época, tais como, veados, aves, macacos, etc. Os animais que aparecem nas séries de DBZ, podem ser descritos da seguinte forma: São animais que existiram na realidade, e outros também que são aberrações logicamente inventadas, resumindo não é possível fazer uma classificação geral para todos eles. Em geral são bem poderosos e de formas variadas. Exemplos clássicos são Mestre Karin, Presidente do Planeta Terra que é um cão, Guillian e etc... Todos com um treino adequado podem se tornar grandes mestres nas artes marciais ou qualquer outra opção. Podem ser encontrados em diversos planetas ou galáxias, podem até mesmo ser confundidos com alguns Aliens. Os animais em si, tem um corpo humanoide e com detalhes e formas extras leves ou até complexa do animal escolhido. Além de desejarem comer o que os animais em si escolhidos o comam, bebem, caçam e etc... A maioria deles nem todos, são territorialistas.

Todos possuem um poder a cima da média comparado a um humano comum ou outros seres insignificantes de outros planetas. Então quem escolhe a raça Animal começa com um bônus de Força +1, além de uma boa resistência física, adquirindo Defesa +1. Além que podem comprar a Perícia **Sobrevivência** por apenas 2 Pontos do custo normal.

ANGLIANO

Vantagem Raça Angliano (2 Pontos)

Esta é uma raça nova no mundo de Dragon Ball Z. Ma raça mística que provém dos dois mundos Céu ou Inferno, eles lembram muito a Anjos, são humanoides de pele branca, a maioria tem seus cabelos bem negros e lisos em sua maioria, olhos negros, derivados do azul, cinza e até o vermelho. Logo ao completarem seus 10 anos de idade, nasce de suas costas magicamente um belo par de asas, ele nasce com a cor dependendo da aura segue o seu coração. Se ele é determinado e fiel, nascerá de um Dourado, Azul escuro, se for um fiel e bem bondoso, pode nascer Azul piscina, branco e bem brilhoso. Se for com tendência maligna pode sair em cinzas, negras ou até vermelhas. Com o tempo de vida as cores das asas podem ser alteradas. Além disso quando completam seus 20 anos param de envelhecer e são Imortais em vida terrestre, nunca morreram por velhice. Realmente eles são de outros planos, só podem chegar a Terra ou até outros planetas com permissão de seus superiores em seus respectivos planos, além de muitos jovens ainda crianças serem jogadas na terra ou em outros planetas para verem se sobreviveram e como seriam suas tendências para o julgamento final. *Uma raça criada por mim Fractius, fica a seu critério Narrador de permitir a raça..*

Todos possuem um poder a cima da média comparado a um humano comum ou outros seres insignificantes de outros planos. Então quem escolhe a raça Angliano começa com um bônus de Habilidade +1, além de uma boa resistência física, adquirindo Defesa +1 e com um bom controle de Ki a qual eles possuem adquirindo Controle de Ki +1. Além que podem comprar a Perícia **Manipulação** por apenas 2 Pontos do custo normal.

CHANGELING

Vantagem Raça Changeling (3 Pontos)

O primeiro Changeling a aparecer na série DBZ foi Freeza, que queria apoderar - se das dragon balls de Namekusei, para obter a vida eterna. Freeza era considerado o dono e o mais forte do universo, ele contratava seres (Aliens) para trabalhar para ele, indo nos planetas e matando seus habitantes para depois vender o planeta, Freeza era muito orgulhoso, por achar que era o mais forte do universo, mas Freeza tinha medo dos Saiya-Jins, porque eles poderiam ser um grande problema, porque os Saya - Jins aumentavam constantemente seu poder após uma luta, mas Freeza temia mesmo era a história do SSJ e por isso destruiu o planeta Vegeta, matando todos os Saya – Jins, exceto alguns. Além da aparência de cada um ser diferente, mais seu corpo humanoide são os mesmo, todos possuem uma calda grossa, sua pele tem uam coloração derivada de uma ou várias cores, além de suas cabeças parecerem um pouco com capacetes, seus dedos dos pés são formados por três dedos. São todos monstruosos de natureza. Além de terem transformações impressionantes.

Todos possuem um poder a cima da média comparado a um humano comum ou outros seres insignificantes de outros planos. Então quem escolhe a raça Changeling começa com um bônus de Força +1, Habilidade +1, além de uma boa resistência física, adquirindo Defesa +1 e com um bom controle de Ki a qual eles possuem adquirindo Controle de Ki +1. Além que podem comprar a Perícia **Manipulação** por apenas 2 Pontos do custo normal. Além de serem obrigados a comprar a Desvantagem Aparência Monstruosa.

DEMON-JIN

Vantagem Raça Demon-Jin (4 Pontos)

Esta é uma raça novo no mundo de Dragon Ball Z. A muito tempo atrás, alguns Saiya-jins que foram mortos e muito cruéis foram direto para o Inferno a qual se relacionaram com Succubus (Demônio de Aparência magnífica e Fêmea) Ou Majins (Demônios Masculinos) com as guerreiras Saiya-jins. Nisso ou até em outro plano ou planeta ocorreu esta mistura sanguínea, dando vida aos primeiros Demon-Jins. São idênticos em físico aos Saiya-jins então são bem parecidos com os Humanos. Com uma diferença, seus olhos e cabelo e da cauda a qual nasce com todos. O cabelo deriva entre o Negro, Cinza ou vermelho, igualmente os olhos. Já a cauda é idêntica aos do Saiya-jins com a leve diferença de cor, podem ser negras ou cinza bem claro. Seus poderes são incríveis, capazes de se tornarem os guerreiros perpétuos, além de demorarem muito mais que os Saiya-jins de envelhecerem e podem pegar algumas transformações em Super-Saiya-jin. *Uma raça criada por mim Fractius, fica a seu critério Narrador de permitir a raça.*

Todos possuem um poder a cima da média comparado a um humano comum ou outros seres insignificantes de outros planos. Então quem escolhe a raça Demon-Jin começa com um bônus de Força +1, Habilidade +1, além de uma boa resistência física, adquirindo Resistência +1 e com um bom controle de Ki a qual eles possuem adquirindo Controle de Ki +1. Além que podem comprar a Perícia **Sobrevivência e Crime** por apenas 2 Pontos do custo normal. Além de serem obrigados a comprar a Desvantagem Ponto Fraco (Sua Cauda). Todos com cauda, começam com a transformação Oozaru.

HUMANO

Vantagem Raça Humano (1 Ponto)

Esta é a raça básica do mundo de Dragon Ball Z, a qual onde vive os terráqueos no planeta Terra onde se passa o anime. Exemplos clássicos são: Mestre Kame, Yancha, Kurilin, Tenshiran e etc.. Seus poderes agora evoluíram de um humano normal, podendo a chegar em níveis épicos com grande esforço e treino. Só quem nasce com o dom, pode se apoderar da utilização do Ki.

Todos possuem um poder a cima da média comparado a um humano comum ou outros seres insignificantes de outros planos. Então quem escolhe a raça Humano começa com um bônus de Habilidade +1 e com um bom controle de Ki a qual eles possuem adquirindo Controle de Ki +1. Além que podem comprar a Perícia **Esporte** por apenas 2 Pontos do custo normal.

HUMANO REENCARNADO

Vantagem Raça Humano Re-encarnado (3 Pontos)

É uma raça muito rara a qual um ser maligno ou uma criatura lendária morre, re-encarna ao nascer de uma criança humana. Essa criança sempre terá os padrões humanos, mais terá um poder descomunal dentro de si a qual só com treino poderá libere-lo a toda sua força. Adquirindo as habilidades e técnicas com o tempo da "Criatura" que a qual você tem junto de si re-encarnado, não lembra se seu antepassado, mais em sonhos podem revelar coisas quem você não entenda, apenas com o tempo. Exemplo clássico, temos o Uub, re-encarnação do Majin Buu malvado. A qual com o tempo e graças a Goku o nosso herói descobriu e ensinou a usar seus poderes. *Fica a critério do narrador sobre a criatura e qual técnicas vai disponibiliza-lo para usar, ou até inventar suas próprias. E quando esses poderes estarem na hora de reaparecer.*

Todos possuem um poder a cima da média comparado a um humano comum ou outros seres insignificantes de outros planos. Então quem escolhe a raça Humano Re-encarnado começa com um bônus de Força +1, Habilidade +1 e uma boa resistência corporal, adquirindo Defesa +1. Além que podem comprar a Perícia **Sobrevivência** por apenas 2 Pontos do custo normal.

KAIO

Vantagem Raça Kaio (2 Pontos)

Uma das raças mais antiga no mundo de Dragon Ball Z. Além de serem considerados os representantes de várias galáxias do universo. Esses inteligentes e magníficos guerreiros em partes. Pois muitos são pacifistas, preferem ensinar suas técnicas do que lutar. Mais em combate são ótimos guerreiros. Exemplo clássico são: Senhor Kaio, Kibito-Shin e etc... Sua aparência é quase a mesma comparado com outro Kaio. Sua coloração de pele, deriva do Verde, rosa até azul, todos tem uma orelha um pouco pontuda, seu cabelo são meio rebeldes e além de cores bem distintas a maioria é azul claro. Todos vestem uma roupa exótica e bem colorida. Além de todos terem um par de brincos em suas orelhas a qual são chamados de brincos Potara, com o mesmo eles podem fazer fusões com outro a quem colocar um brinco na orelha esquerda e o outro colocar na direita, fazendo uma fusão e aumentando os poderes de combate, os brincos tem apenas uma utilização, um corpo já fundindo nunca poderá ser fundindo novamente a outro brinco de outro Kaio, NUNCA. Vivem no planeta Kaio.

Todos possuem um poder a cima da média comparado a um humano comum ou outros seres insignificantes de outros planos. Então quem escolhe a raça Kaio começa com um bônus de Habilidade +1, além de uma bom alcance, adquirindo Poder de Fogo +1 e com um bom controle de Ki a qual eles possuem adquirindo Controle de Ki +1. Além que podem comprar a Perícia **Sobrevivência e Idiomas** por apenas 2 Pontos do custo normal.

KLAYTE-JIN

Vantagem Raça Kyate-Jin (2 Pontos)

São a raça dos membros de Bojack e sua gangue, eles adoram usar roupas bombásticas. Essa raça apareceu numa série de DBZ, foi até quando ocorreu um torneio, depois da morte de Cell foi Mr Satan que fez esse torneio. Sua coloração de pele é um esverdeado meio azulado, seus cabelos são laranjas e de várias formas, possuem orelhas pontiagudas. E Tem um gene potencial na arte de combate, ele vivem no planeta Klayte. São um pouco arrogante, mais depende da educação que foi dada a cada membro desta raça.

Todos possuem um poder a cima da média comparado a um humano comum ou outros seres insignificantes de outros planos. Então quem escolhe a raça Klayte-Jin começa com um bônus de Força +1, além de uma bom alcance, adquirindo Poder de Fogo +1. Além que podem comprar a Perícia **Sobrevivência e Crime** por apenas 2 Pontos do custo normal.

MAJIN

Vantagem Raça Majin (3 Pontos)

São os Demônios conhecidos na série de Dragon Ball Z, criaturas com poderes, aparências de belo ao terror, tudo de grande porte, depende de cada criatura. Exemplos clássicos são: Majin-buu, Dabura. Sua aparência e forma e pensamento é adquirido de qualquer Majin, é raro ver um Majin bom, apenas o Majin-Buu Fat que fica amigável e ajuda os heróis contra as forças malignas. São encontrado em vários planos do Inferno. Além de possuir técnicas próprias a qual possa ser comprada com o tempo.

Todos possuem um poder a cima da média comparado a um humano comum ou outros seres insignificantes de outros planos. Então quem escolhe a raça Majin começa com um bônus de Habilidade +1, além de uma bom alcance, adquirindo Poder de Fogo +1 e com um bom controle de Ki a qual eles possuem adquirindo Controle de Ki +1. Além que podem comprar a Perícia **Sobrevivência e Crime** por apenas 2 Pontos do custo normal.

NAMEKUSEI-JIN

Vantagem Raça Namekusei-jin (2 Pontos)

É a raça de Piccolo, possuem a pele esverdeada com algumas partes de seus músculos são rosas, escamas, antenas, parecidos com uma lagartixa, orelha pontudas e sempre um semblante assustador por parte do de classe guerreira. Existem dois tipos de Namekusei-Jins, os normais que possuem praticamente a mesma força de um humano, e os da raça guerreira, que possuem a força semelhante aos de um Saiya-Jin, na maioria da vezes até mais forte. Vivem em paz no planeta Novo Namekusei. Além de possuir técnicas próprias a qual possa ser comprada com o tempo.

Todos possuem um poder a cima da média comparado a um humano comum ou outros seres insignificantes de outros planos. Então quem escolhe a raça Namekusei-Jin começa com um bônus de Resistência +1, além de uma boa defesa corporal, adquirindo Defesa +1 e com um bom controle de Ki a qual eles possuem adquirindo Controle de Ki +1. Além que podem comprar a Perícia **Crime** por apenas 2 Pontos do custo normal. Além de serem obrigados a comprar a Desvantagem Aparência Monstruosa.

NAMEYUDEN-JIN

Vantagem Raça Nameyuden-Jin (2 Pontos)

Uma raça nova no mundo de Dragon Ball Z. Todos tem um poder equivalente ao de um Namekuzei de classe guerreira, ou ate mais forte. Idênticos aos Yuden - jins (Idêntico aos Humanos) com uma pequena diferença todos nascem com a cor do cabelo esverdeada e todos também possui a orelha um pouco pontiagudas dos Namekusei-Jin. Raça criada cientificamente pelos Yuden-Jins fizeram um Namekusei de cobaia retirando o seu DNA e colocando num feto de uma fêmea de sua raça e assim nasce New o primeiro Nameyuden-Jin nome dado pela própria população, no planeta existem no Maximo 20 Nameyuden-Jins eles são todos de classe guerreira ao comando de New o mais poderoso entre os de sua raça eles são os defensores de seu planeta Yuden. Poderá pegar umas técnicas que só servem para Namekusei-Jin. O povo de Yuden, são idêntico aos humanos, co ma diferença que eles nunca envelheceram, além de serem ótimos cientistas e ótimos tecnológicos. *Uma raça criada por mim Fractius, fica a seu critério Narrador de permitir a raça.*

Todos possuem um poder a cima da média comparado a um humano comum ou outros seres insignificantes de outros planos. Então quem escolhe a raça Nameyuden-Jin começa com um bônus de Resistência +1, além de uma boa defesa corporal, adquirindo Defesa +1 e com um bom controle de Ki a qual eles possuem adquirindo Controle de Ki +1. Além que podem comprar a Perícia **Máquina** por apenas 2 Pontos do custo normal.

SAIYA-MAN

Vantagem Raça Saiya-Man (2 Pontos)

Uma raça bem poderosa, uma mistura do sangue Saiya-Jin e o sangue Humano. Além de terem a famosa cauda dos Saiya-Jins. Exemplos clássicos são: Gohan, Goten, Trunks e Pan. É uma raça que pode agir normalmente como humanos, muitos preferem a vida normal do que lutar sempre, apenas os Saiya-jins puros tem aquela sede por combate, mais os Saiya-Mans também pode ter, mais é raros os casos. Além de poderem chegar ao limite de transformar-se em Super-Saiya-jin com o tempo.

Todos possuem um poder a cima da média comparado a um humano comum ou outros seres insignificantes de outros planos. Então quem escolhe a raça Saiya-Man começa com um bônus de Força +1, além de uma boa defesa corporal, adquirindo Defesa +1 e com uma grande velocidade descomunal, adquirindo Habilidade +1. Além que podem comprar a Perícia **Esporte** por apenas 2 Pontos do custo normal. Além de serem obrigados a comprar a Desvantagem Ponto Fraco (Cauda). Todos com cauda, começam com a transformação Oozaru.

SAIYA-JIN

Vantagem Raça Saiya-Jin Classe Saiya-Jin Legionário (10 Pontos) (Brolly)
Vantagem Raça Saiya-Jin Classe de Elite (5 Pontos) (Vegeta)
Vantagem Raça Saiya-Jin Classe Baixa (3 Pontos) (Goku)

Os guerreiros Saiya-Jins, uma raça de guerreiros a qual seus objetivos é sempre lutar para se tornarem mais poderosos. São os guerreiros perpétuos do combate, demoram a envelhecer, além disso seus poderes nunca diminuem, sempre aumentam cada vez mais. Lembra de quanto mais ferido e depois se recuperarem eles ficam mais fortes? Exato, esses guerreiros são impecáveis na arte de combate quanto na malícia, quanto na brutalidade. A três tipos de Saiya-jins, os Saiya-jins Legionários, são que nascem com um poder absurdo, e tem tendências de se transformarem em Super-Saiya-Jin mais rápido, como dizem as lendas pelo universo. Vemos no anime que o brolly era o Legionário Super Saiya-Jin seus poderes eram absurdos e já nascem com uma capacidade melhor de evoluir do que os de classe de elite e mais ainda os de classe baixa. Já os de classe de elite, são os primigênios da raça, os mais fortes e de maiores renomes e já nascem com uma capacidade melhor de evoluir do que os de classe baixa.. Esses são o Rei Vegeta e seu filho o príncipe Vegeta. Os de classe baixa, considerado os peões dos Saiya-Jins, seus poderes fracos de mais e mesmo assim comparado a outras raças são um perigo para a nação. Eles são Goku que atualmente no anime foi considerado o guerreiro mais forte do mundo.

Todos possuem um poder a cima da média comparado a um humano comum ou outros seres insignificantes de outros planos. Então quem escolhe a raça Saiya-Jin classe baixa começa com um bônus de Força +1, além de uma boa defesa corporal, adquirindo Defesa +1 e com uma grande velocidade descomunal, adquirindo Habilidade +1 e um controle de Ki bem elaborado, recebendo Controle de Ki +1. Já a Raça Saiya-Jin de classe Elite recebe Força +2, Habilidade +1, Defesa +2 e Controle de Ki +1. Já os Saiya-Jins Legionários, recebem um bônus de Força +2, Habilidade +3, Resistência +3, Defesa +3 e Controle de Ki +2 Além que podem comprar a Perícia **Esporte, Crime e Sobrevivência** por apenas 2 Pontos do custo normal. Todos com cauda, começam com a transformação Oozaru. Além de serem obrigados a comprar a Desvantagem Ponto Fraco (Cauda).

☉ TRANSFORMAÇÕES ☉

PS: Nenhuma Transformação é Cumulativa

OOZARU

Transformação Custo (0 Ponto)
Raças Permitidas: Saiya-Jin, Saya-Man e Demon-Jin
Exigências: Possuir a cauda
Custo: Nada
Duração: Sustentável. Dura até amanhecer
Alcance: Pessoal

Isso na verdade é uma transformação, que ocorre quando um personagem com o sangue Saiya-Jin, que ainda tem seu rabo, vê a lua cheia, fazendo com que ele se transforme em um enorme macaco, o que faz seu poder aumentar muito ficando 10 vezes mais forte, conseguindo assim derrotar inimigos tremendamente superiores em poder. Mas esta transformação ocorre quando eles vêem a lua cheia. Eles se tornam praticamente incontroláveis somente Vegeta conseguia se controlar nesse nível graças a seus treinamentos.
Essa transformação só acontece na série com Goku, Gohan, Vegeta e Bardack.
Em regras, você fica descontrolado a não ser com um grande treino para controlar a fúria nesta forma, apenas os Guerreiros de Classe de Elite podem com um teste de Resistência -2 Para tentar manter o controle nesta forma, os demais não podem, a não ser que o narrador queira, dando uma penalidade maior no teste. Quando atinge esta forma poderosa, o narrador em si "controla" o personagem transformado, ele em si em segredo diz ao jogador o que ele acerta e o que usa contra a pessoa ou lugar, até ter controle ou cortando a cauda, assim acaba o efeito da transformação, o personagem dorme e só acorda 2 horas depois. Na forma Oozaru, não podem ser usar técnicas apenas Disparos de energia comuns, a não ser se estiver no controle, aí esta liberado.

Bônus de Transformação: Força +10, Resistência +5, Defesa +10, Controle de Ki +5 e Poder de Fogo +5. Além de FA e FD +5 de todos os ataques e absorção.

SUPER SAIYA-JIN

Super Saiya-Jin "Ordinário"

Transformação Custo (30 Pontos)
Raças Permitidas: Saiya-Jin, Saiya-Man e Demon-Jin
Exigências: Ter todos os Atributos no mínimo 10.
Custo: 2 Pontos de Ki por turno
Duração: Sustentável
Alcance: Pessoal

Um dos sangue Saiya-Jin alcançar certa quantidade de poder, tem a possibilidade de alcançar o nível superior. Necessita ter o coração puro e fúria extrema. No aspecto físico, o Saiya-Jin fica voltado por aura dourada e seus olhos ficam verdes ou azuis e os cabelos se tornam amarelos (loiro, dourado...). Os cabelos ficam mais

espetados (no caso de Vegeta não é possível notar). A aura aparece e desaparece a qualquer hora. O poder a força e a velocidade se multiplicam, dando um poder muito superior ao normal.
Goku é o primeiro a chegar a esse nível quando vê seu melhor amigo, Kuririn morrer durante a batalha contra Freeza. Depois de Goku virar Super Sayajin, Freeza não teve chance contra ele.
Vegeta o alcança durante o treinamento para a chegada dos Andróides quando percebe que não consegue superar Goku e por isso fica com muita raiva (Vegeta também tem um coração puro, puro de maldade, bem como ele diz na série). Alcançam esse nível: Mirai Trunks (Trunks do Futuro), Gohan, Broly, Vegeta e Goku. A Transformação é cumulativa com a Vantagem Poder Oculto.

Bônus de Transformação: Força +2, Habilidade +2, Resistência +2, Defesa +2, Controle de Ki +2 e Poder de Fogo +2. Além de FA e FD +3 de todos os Golpes e Técnicas.

Super Saiya-Jin Daí Ni Dankai

Transformação Custo (1 Ponto)
Raças Permitidas: Saiya-Jin, Saiya-Man e Demon-Jin
Exigências: Super Saiya-Jin Ordinário e Ter todos os Atributos no mínimo 12.
Custo: 4 Pontos de Ki por turno
Duração: Sustentável
Alcance: Pessoal

Ao aumentar seu poder como Super Saiya-Jin, pode chegar-se ao limite dessa forma. A fim de caber tanta energia, o corpo do Sayajin se modificada, aumentando consideravelmente sua massa muscular. Por causa dessa grande massa muscular, a velocidade vai diminuindo conforme o uso de poderes. Vegeta e Mirai Trunks são os primeiros a alcançar esse nível durante a estadia na Sala do espírito e do tempo. Goku também o alcança pouco depois. Vegeta usa esse nível na luta contra Cell e no inicio eles diziam que Vegeta havia sobre-passado o estado SSJ. Devem estar se perguntando porque esta Transformação é completamente de graça? Simples! Pois isso é apenas um estágio do poder dos guerreiros até chegarem ao nível perfeito em Super Saiya-Jin Full Power. A Transformação é cumulativa com a Vantagem Poder Oculto.

Bônus de Transformação: Força +3, Resistência +3, Defesa +3, Controle de Ki +3 e Poder de Fogo +3. Além de FA e FD +3 de todos os Golpes e Técnicas.
Penalidade: Pela massa muscular grande e consumo de energia sua Habilidade cai para -3.

Super Saiya-Jin Daí ni San Dankai

Transformação Custo (2 Pontos)
Raças Permitidas: Saiya-Jin, Saiya-Man e Demon-Jin
Exigências: Super Saiya-Jin Ordinário, Super Saiya-Jin Daí Ni Dankai e Ter todos os Atributos no mínimo 13.
Custo: 5 Pontos de Ki por turno
Duração: Sustentável
Alcance: Pessoal

Quando um Saiya-Jin aumenta o nível Daí Ni Dankai ao limite, pode chegar a esse Level, fazendo com que sua musculatura aumente muito e sua força também, mas diminuindo assim a velocidade, Mirai Trunks é o primeiro à alcançar esse Level na série, na sala do tempo (nessa parte Cell já estava em sua segunda forma) e pouco depois Goku alcançou esse Level também mas não o usou por causa do defeito da falta de velocidade, Mirai Trunks usou esse nível lutando contra Perfect Cell e pela baixa velocidade foi derrotado. Broly foi o primeiro a chegar nesse nível mas tinha um poder

imenso. Devem estar se perguntando porque esta Transformação é completamente de graça? Simples! Pois isso é apenas um estágio do poder dos guerreiros até chegarem ao nível perfeito em Super Saiya-Jin Full Power. A Transformação é cumulativa com a Vantagem Poder Oculto.

Bônus de Transformação: Força +4, Resistência +4, Defesa +4, Controle de Ki +4 e Poder de Fogo +4. Além de FA e FD +3 de todos os Golpes e Técnicas.
Penalidade: Pela massa muscular enorme e consumo de energia sua Habilidade cai para -4.

Super Saiya-Jin Full Power

Transformação Custo (5 Pontos)
Raças Permitidas: Saiya-Jin, Saiya-Man e Demon-Jin
Exigências: Super Saiya-Jin Ordinário, Super Saiya-Jin Daí Ni Dankai, Super Saiya-Jin Daí Ni San Dankai e Ter todos os Atributos no mínimo 15.
Custo: 3 Pontos de Ki por turno
Duração: Sustentável
Alcance: Pessoal

Depois de um tempo utilizando o poder de Super Saya-Jin, o corpo se acostuma e pode-se usar o Super Sayajin Dai San Dankai sem aumento muscular e sem perda de velocidade. Não tem áurea de energia e pode-se manter tão calmo quanto à forma Normal. Essa é a expressão máxima do nível Super Saiya-Jin 1. É preciso dominar esse estado para poder se tornar um Super Saiya-Jin 2. Goku e Gohan dominam esse estado na Sala do Espírito e do Tempo, e Vegeta no período de paz de sete anos, depois da luta contra Cell. Goten e Trunks também alcançam essa forma, porém, de forma natural, esse é o primeiro estagio super Saiya-Jin que Gotten e Trunks alcançaram. Este é o limite máximo do Super Saiya-Jin a qual fica o guerreiro perpétuo e nada de estrutura muscular para diminuir a velocidade, também reparem que o custo de Ki por turno diminuiu, graças ao grande controle de poder a qual o usuário chegou. A Transformação é cumulativa com a Vantagem Poder Oculto.

Bônus de Transformação: Força +4, Habilidade +4, Resistência +4, Defesa +4, Controle de Ki +4 e Poder de Fogo +4. Além de FA e FD +5 de todos os Golpes e Técnicas.

Super Saiya-Jin 2

Transformação Custo (50 Pontos)
Raças Permitidas: Saiya-Jin, Saiya-Man e Demon-Jin
Exigências: Super Saiya-Jin Ordinário, Super Saiya-Jin Daí Ni Dankai, Super Saiya-Jin Daí Ni San Dankai, Super Saiya-Jin Full Power e Ter todos os Atributos no mínimo 20.
Custo: 5 Pontos de Ki por turno
Duração: Sustentável
Alcance: Pessoal

Nível alcançado pela primeira vez quando Gohan ultrapassou o SSJ Full Power ao se irritar quando A16 morreu nas mãos de Cell (como ocorreu a Goku a primeira vez que se converteu em Super Sayajin). A concentração de poder é muito maior que antes e se pode ver que o cabelo esta mais arrepiado. A força aumenta muito. Além do cabelo e de uma aura mais acentuada a massa muscular aumenta bastante. A arrogância dos Sayajins também aumenta muito e por culpa disso, Gohan não queria matar Cell rapidamente, mas sim preferia faze-lo sofrer. Não se importando com as consequências. Vegeta tenta alcança-lo quando é possuído por Babidi, se convertendo em Majin-Vegeta e então ficando no estado SSJ2. Goku o alcançou quando estava morto depois da saga de

Cell. Os que alcançaram este nível foram: Goku, Gohan, Vegeta, Goten e Trunks. A Transformação é cumulativa com a Vantagem Poder Oculto.

Bônus de Transformação: Força +6, Habilidade +6, Resistência +6, Defesa +6, Controle de Ki +6 e Poder de Fogo +6. Além de FA e FD +8 de todos os Golpes e Técnicas.

Super Saiya-Jin 3

Transformação Custo (70 Pontos)
Raças Permitidas: Saiya-Jin e Demon-Jin
Exigências: Super Saiya-Jin Ordinário, Super Saiya-Jin Daí Ni Dankai, Super Saiya-Jin Daí Ni San Dankai, Super Saiya-Jin Full Power, Super Saiya-Jin 2 e Ter todos os Atributos no mínimo 27.
Custo: 7 Pontos de Ki por turno
Duração: Sustentável
Alcance: Pessoal

Este terceiro nível necessita mais tempo que os anteriores, ele não necessita que o Saiya-Jin se irrite como nos outros, mas sim que o Super Sayajin 2 aumente o poder a ponto de ultrapassa-lo. Goku o alcançou quando estava morto, mas mostrou pela primeira vez seu grande poder na frente de Majin Boo e Babidi e parecia que esse era o poder máximo que um Sayajin poderia chegar. Neste estado, os músculos de Goku ficaram maiores, o tamanho do cabelo também aumenta consideravelmente e desaparecem as sobrancelhas. Para poder conseguir este nível se necessita muito treinamento, e não de ficar irritado como nos outros 2 níveis. Gotenks também conseguiu este nível, muito poderoso, esse nível exige muita energia e por isso Goku quando o usou na terra diminuiu seu tempo que poderia ficar na terra. Quem o alcançou : Goku e Gotenks. A Transformação é cumulativa com a Vantagem Poder Oculto.

Bônus de Transformação: Força +8, Habilidade +8, Resistência +8, Defesa +8, Controle de Ki +8 e Poder de Fogo +8. Além de FA e FD +10 de todos os Golpes e Técnicas.

Super Saiya-Jin 4

Transformação Custo (100 Pontos)
Raças Permitidas: Saiya-Jin
Exigências: Super Saiya-Jin Ordinário, Super Saiya-Jin Daí Ni Dankai, Super Saiya-Jin Daí Ni San Dankai, Super Saiya-Jin Full Power, Super Saiya-Jin 2, ter todos os Atributos no mínimo 40 e Possuir a cauda e estar na forma Oozaru, assim ficando um Macaco gigante Dourado a qual poderá se conseguir controlar o instinto selvagem.
Custo: 10 Pontos de Ki por turno
Duração: Sustentável
Alcance: Pessoal

Ultimo estado que um Saiya-Jin pode alcançar. Goku e mais tarde seu eterno rival, Vegeta o alcançaram, esse é o Super Saiya-Jin da lenda por que somente 1 poderia alcança-lo. O quarto nível dos sayajins é a máxima expressão de seu poder, e por tanto as diferenças com os demais níveis saiya-Jins são numerosas. Os seis estados Super Saiya-Jin anteriores são apenas estados de transição para esse nível. Seu poder fica incomparável ele é o lutador perfeito tanto em velocidade quanto em força, seus golpes também são formas aperfeiçoadas de suas técnicas Ex: 10x Kame Hame Há que consiste em um Kame Hame Há com o poder de 10 Chou Kame Hame Has. Com esta última transformação, o aspecto físico muda radicalmente. Os cabelos voltam a ser pretos como no estado

normal mas ele fica maior mais nem tanto quanto o super saiya-jin 3. Junto com isso, o aspecto físico também muda: todo o corpo excetuando a cabeça e os punhos ficam cobertos por um pelo vermelho ou rosado. Alem disso, pode-se observar uma espécie de olheiras de cor vermelha e olhos dourados que lês dão uma imagem temível. Após passar ao estado de Oozaru Gold não ira precisar se transformar novamente para se transformar no nível quatro e muito menos passar pelos outros níveis para chegar ao Super Sayajin 4. Goku quando se transformou em Super Sayajin 4 não deu chances para Bebi Vegeta, Vegeta consegue mais tarde na saga dos 7 Dragões do Mal graças a uma máquina que Bulma fez para ele ganhar calda, e nessa mesma série Goku e Vegeta, os 2 em SSJ4 se fusionam em Gogeta SSJ4, que é o guerreiro mais poderoso da série. Sua força física e mental são quase ilimitadas seu poder fica enorme. Os que alcançaram esse nível foram: Goku, Vegeta e Gogeta. A Transformação é cumulativa com a Vantagem Poder Oculto.

Bônus de Transformação: Força +10, Habilidade +10, Resistência +10, Defesa +10, Controle de Ki +10 e Poder de Fogo +10. Além de FA e FD +15 de todos os Golpes e Técnicas.

Super Saiya-Jin 5

Transformação Custo (100 Pontos)
Raças Permitidas: Demon-Jin
Exigências: Super Saiya-Jin Ordinário, Super Saiya-Jin Daí Ni Dankai, Super Saiya-Jin Daí Ni San Dankai, Super Saiya-Jin Full Power, Super Saiya-Jin 2, Super Saiya-Jin 3, ter todos os Atributos no mínimo 40 e Possuir a cauda.
Custo: 10 Pontos de Ki por turno
Duração: Sustentável
Alcance: Pessoal

É o poder máximo nas transformações de um Demon-Jin, a qual sua fúria solta com todo esplêndido, virando o guerreiro perfeito e muito cruel o sangue Majin fala mais alto junto com os poderes Saiya-Jin. Sua aparência fica igual ao do Super Saiya-Jin 3 com a diferença que sua musculatura aumenta mais ainda, junto com o tamanho, os cabelos ficam com a coloração cinza, seus olhos azuis e a parte do corpo fica como a de um Super Saiya-Jin 4 coberto por pelos da mesma cor do cabelo. Sua força física e mental são quase ilimitadas seu poder fica enorme. A Transformação é cumulativa com a Vantagem Poder Oculto. *Transformação criada por mim Fractius, fica a cargo do Mestre permitir ou não.*

Bônus de Transformação: Força +10, Habilidade +10, Resistência +10, Defesa +10, Controle de Ki +10 e Poder de Fogo +10. Além de FA e FD +15 de todos os Golpes e Técnicas.

Saiko no Kogeki

Transformação Custo (50 Pontos)
Raças Permitidas: Saiya-Man
Exigências: Super Saiya-Jin Ordinário, Super Saiya-Jin Daí Ni Dankai, Super Saiya-Jin Daí Ni San Dankai, Super Saiya-Jin Full Power, Super Saiya-Jin 2, Poder Oculto 12 e todos os Atributos 27.
Custo: 0 Pontos de Ki por turno é o poder natural desperto.
Duração: Permanente
Alcance: Pessoal

Sua tradução significa "O Guerreiro Definitivo". Gohan também foi chamado de Gohan Místico. Somente alcança este estado Gohan, que foi quem liberou Ro Kaioh Shin da espada Z, também podemos dizer que não é um nível Saiya-Jin já que não a nenhuma mudança física. Os mais notáveis são seus poderes espirituais e suas técnicas de combate, pois com este nível, Gohan não vê a necessidade de se transformar em Super Sayajin, já que o ritual que Ro Kaiohshin fez para Gohan deu a ele um poder que se pode comparar com um Super Saiya-Jin 3. Nem Gohan sabia o que tinha acontecido com ele, isso ocorreu por que Ro Kaioh Shin fez um ritual em Gohan durante o treinamento. Nesse nível Gohan era tão ou mais forte que Super Boo, mas foi derrotado por causa de sua falta de "experiencia" de luta. Os que alcançaram esse nível foram: Gohan. Fica Mais Poderoso do que 1 SSJ2 >> E igual ao SSJ3

Bônus de Transformação: OS Pontos de Poder Oculto se funde ao corpo do usuário ficando permanente nos atributos e perdendo assim a vantagem Poder Oculto e não podendo comprar mais a vantagem. Além disso adiciona +5 Em todos os atributos permanente. Lembrando esta transformação precisa ser a base de um ritual, alguém que saiba desencantar o poder interno do personagem. Depois que conseguir, nunca mais usará esta vantagem. Só pode ser usada uma vez.

NAMEKUSEI-JIN

Super Namekusei-Jin

Transformação Custo (1 Ponto)
Raças Permitidas: Namekusei-Jin
Exigências: Todos os Atributos no mínimo em 5
Custo: 0 Ponto de Ki
Duração: Permanente
Alcance: Pessoal

O Único que Conseguiu Chegar a esta Transformação foi o Picollo ao Se Fusionar com o Nail. Nesta Transformação Nada Ocorre na Aparência Apenas Algumas Massas Musculares Maiores. A Velocidade Aumenta Muito e a Força Física Também, esta transformação é Muito Fraco Comparada ao SSJ "Ordinário". Esta Transformação é Permanente, então os atributos Ficaram Para sempre com os Mod , o bom que não consome Ki e esta transformação só pode ser usada uma vez. Precisa de pelo menos outro Namekusei-Jin para poder realizar esta transformação. Além de saber tudo a qual o outro sabia, adquire sua técnicas de batalha. A Transformação é cumulativa com a Vantagem Poder Oculto.

Bônus de Transformação: Força +1, Habilidade +1, Resistência +1, Defesa +1, Controle de Ki +1, Poder de Fogo +1, recebe permanente ao corpo os atributos.

Super Nemekusei-Jin 2

Transformação Custo (3 Pontos)
Raças Permitidas: Namekusei-Jin
Exigências: Todos os Atributos no mínimo em 10
Custo: 0 Ponto de Ki
Duração: Permanente
Alcance: Pessoal

Esta Transformação é Muito Poderosa a Única Pessoa que a Atingiu foi Picollo na Saga do Cell ao Se Fusionar com o Kami-sama. O Poder de Luta Aumenta Muito, Picollo Usou está técnica contra o Cell e o Androide 17 Ele Conseguiu segurar a barra Lutando contra os 2. Esta Transformação é permanente. A Transformação é cumulativa com a Vantagem Poder Oculto.

Bônus de Transformação: Força +2, Habilidade +2, Resistência +2, Defesa +2, Controle de Ki +2, Poder de Fogo +2, recebe permanente ao corpo os atributos.

Legendário Namekusei-Jin

Transformação Custo (5 Pontos)
Raças Permitidas: Namekusei-Jin
Exigências: Todos os Atributos no mínimo em 15
Custo: 0 Ponto de Ki
Duração: Permanente
Alcance: Pessoal

Esta Transformação Só Foi alcançada Pelo Sr. Kami-sama Quando só existia ele (antes de se separar sua Parte maléfica) . Esta Transformação é Muito Poderosa Muito Mais Poderosa do Que a Super Namekusei-Jin 2, esta Transformação tem a Força Igual de um SSJ2 ou até mais Forte. A Transformação é cumulativa com a Vantagem Poder Oculto.

Bônus de Transformação: Força +6, Habilidade +6, Resistência +6, Defesa +6, Controle de Ki +6, Poder de Fogo +6, recebe permanente ao corpo os atributos.

FORMAS CHANGELING

PS: Essas são cumulativas, umas com as outras, até serem canceladas. Mas precisam ser na ordem, não pode pular direto para última forma.

2ª Forma Changeling

Transformação Custo (3 Pontos)
Raças Permitidas: Changeling
Exigências: Todos os Atributos no mínimo em 5
Custo: 5 Pontos de Ki
Duração: Permanente "Até ser Cancelada"
Alcance: Pessoal

Todos possuem transformações para economizar energia, ou seja, para não usar todo o seu poder, já que eles não sabem controlar o seu Ki. De acordo com sua transformação eles possuem chifres, rabo, três dedos nos pés, dois braços e duas pernas. Nesta forma fica bem maior medindo uns dois metros de altura, além de sua massa muscular aumentando muito, ainda continua com a velocidade e força bem maior do que o normal, diferente das transformações Saiya-Jins. A Transformação é cumulativa com a Vantagem Poder Oculto.

Bônus de Transformação: Força +1, Habilidade +1, Resistência +1, Defesa +1, Controle de Ki +1, Poder de Fogo +1. Além de FA e FD +1 de todos os Golpes e Técnicas.

3ª Forma Changeling

Transformação Custo (5 Pontos)
Raças Permitidas: Changeling
Exigências: 2ª Forma Changeling e Todos os Atributos no mínimo em 7
Custo: 8 Pontos de Ki
Duração: Permanente "Até ser Cancelada"
Alcance: Pessoal

Sua forma agora mais arro-pilante ainda, sua cabeça fica mais esticada para trás, sua pele torna-se uma espece de carapaça lhe dando uma ótima defesa, além de seu poder subir mais ainda, junto a velocidade e força. A Transformação é cumulativa com a Vantagem Poder Oculto.

Bônus de Transformação: Força +1, Habilidade +1, Resistência +0, Defesa +1, Controle de Ki +0, Poder de Fogo +0. Além de FA e FD +2 de todos os Golpes e Técnicas.

4ª Forma Changeling

Transformação Custo (10 Pontos)
Raças Permitidas: Changeling
Exigências: 2ª Forma Changeling, 3ª Forma e Todos os Atributos no mínimo em 9
Custo: 10 Pontos de Ki
Duração: Permanente "Até ser Cancelada"
Alcance: Pessoal

Diminui totalmente de tamanho ficando bem pequeno mas... Bem mais poderoso e já pode controlar bem o seu Ki. (Como a característica de raça changelings não controlam bem seu Ki)
A Transformação é cumulativa com a Vantagem Poder Oculto.

Bônus de Transformação: Força +2, Habilidade +2, Resistência +2, Defesa +2, Controle de Ki +2, Poder de Fogo +2. Além de FA e FD +10 de todos os Golpes e Técnicas.

Forma Final (5ª Forma Changeling)

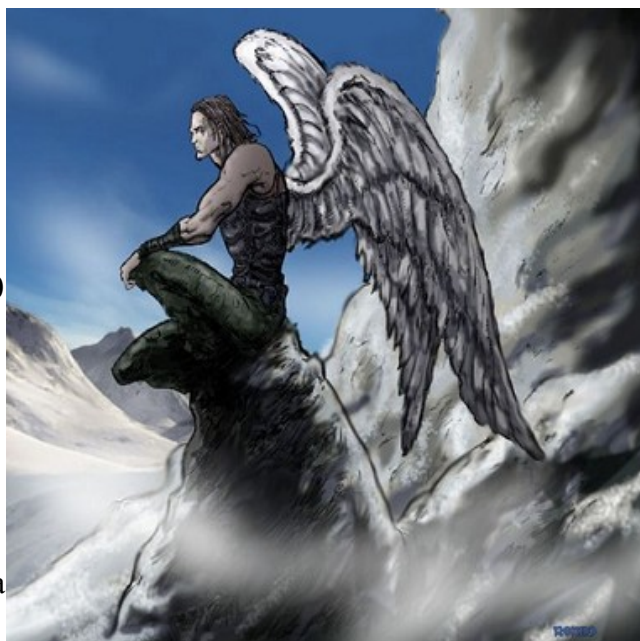
Transformação Custo (1 Ponto)
Raças Permitidas: Changeling
Exigências: 2ª Forma Changeling, 3ª Forma Changeling, 4ª Forma Changeling e Todos os Atributos no mínimo em 9
Custo: 0 Ponto de Ki
Duração: Permanente "Até ser Cancelada"
Alcance: Pessoal

Freeza é o único que Chegou Nesta Morph Finally Ele Aumenta de Tamanho 1 Pouco Menor do que a 2 Morph e Aumenta Muito a Massa Muscular. A Transformação é cumulativa com a Vantagem Poder Oculto.
Bônus de Transformação: Força +4, Habilidade +0, Resistência +0, Defesa +4, Controle de Ki +0, Poder de Fogo +0. Além de FA e FD +10 de todos os Golpes e Técnicas.
Penalidade: Pela grande massa muscular fica mais lento, Habilidade -2

ANGLIANO

Forma Ancestral

Transformação Custo (25 Pontos)
Raças Permitidas: Angliano
Exigências: Todos os Atributos no mínimo em 10
Custo: 4 Pontos de Ki por Turno
Duração: Sustentável
Alcance: Pessoal

Com essa transformação, adquire até o fim da transformação Aparência Agradável se não possuir, suas Asas ficam em mais 1 par, seu Ki aumenta bastante e seus poderes ficam impressionantes, uma auréola aparece sobre a cabeça, as asas ficam tão brilhosas depende da tendência de cada personagem.

Bônus de Transformação: Força +3, Habilidade +3, Resistência +3, Defesa +3, Controle de Ki +3, Poder de Fogo +3. Além de FA e FD +3 de todos os Golpes e Técnicas.

Forma Arcanjo

Transformação Custo (50 Pontos)
Raças Permitidas: Angliano
Exigências: Todos os Atributos no mínimo em 18
Custo: 6 Pontos de Ki por Turno
Duração: Sustentável
Alcance: Pessoal

Idêntico a primeira forma com a diferença de mais um par de asas entra na conta e sua musculatura aumenta, junto ao tamanho e Ki que é emanado ao redor do corpo.

Bônus de Transformação: Força +6, Habilidade +6, Resistência +6, Defesa +6, Controle de Ki +6, Poder de Fogo +6. Além de FA e FD +8 de todos os Golpes e Técnicas.

GRANDE TRANSFORMACAO

Transformação Custo (3 Pontos)
Raças Permitidas: Alien, Animal e Klayte-Jin
Exigências: Nenhuma
Custo: 5 Pontos de Ki
Duração: Sustentável
Alcance: Pessoal
Esta Transformação é Boa Para aqueles que Gostam de Força Física... seu Personagem ficará Feio que Doerá os Olhos e Terá muita Massa Muscular.
Bônus de Transformação: Força +4, Habilidade +0, Resistência +0, Defesa +4, Controle de Ki +0, Poder de Fogo +4. Além de FA e FD +2 de todos os Golpes e Técnicas.

CAPITULO II

CENARIO

MUNDO DRAGON BALL Z

Dragon Ball Z é um anime que faz parte do universo Dragon Ball, sendo a segunda série da franquia. Corresponde aos volumes 17 ao 42 do mangá original de Akira Toriyama (33 a 83 na edição brasileira). Quando Dragon Ball Z surgiu nas televisões de todo o mundo, muitos jovens ficaram viciados nos desenhos, tornando-se grandes fãs da série. Alguns adultos criticaram o grau de violência apresentado, mas isso não evitou o aproveitamento que muitas empresas fizeram do sucesso do anime. Venderam-se produtos com desenhos das personagens em adesivos, roupas, posteres além de vídeos e jogos.

O estrondoso sucesso da série Dragon Ball levou a criação da continuação Dragon Ball Z. A série dirige-se ao público adolescente e adulto. Esta série aparece recheada de longos combates com muita ação. Em Dragon Ball Z, as histórias possuem um clima mais sério que as de seu antecessor, substituíram a comédia, mas o humor ainda existe em algumas partes da série. Possui vários episódios e neles poucas coisas acontecem aumentando o suspense.

Dragon Ball Z foi a última série de Dragon Ball criada por Akira Toriyama. Sua história se divide em quatro sagas. Ao longo da série podemos ver o crescimento dos personagens e o desenvolvimento de seus poderes, assim como novos poderes, novas raças como os Saiya-Jins e suas transformações, em questão: Super Saiya-Jin. Os elementos e a química envolventes da série se fundem gerando então um sucesso maior do que a sua antecessora, Dragon Ball.

Saga dos Saiyajins (Vegeta)

Mangá: Capítulo 01 – 08
Anime: Episódio 001 - 035

Cinco anos se passaram desde a vitória de Goku sobre Piccolo. Nosso herói agora é casado com Chichi e tem um filho, Gohan. Enquanto isso, Piccolo passou todo esse tempo treinando uma nova técnica para acabar com Goku. Até que surge do espaço Raditz, um guerreiro alienígena que nada mais é que o irmão mais velho de Goku. Antes de encontrar Goku, Raditz se defronta com Piccolo e, numa breve luta, mostra que é muito mais poderoso. Quando Goku e Raditz finalmente se deparam, este lhe conta sua verdadeira história: Goku na verdade chama-se Kakarotto e pertence a uma raça alienígena chamada saiyajin.

Goku foi mandado à Terra para exterminar todos os humanos, deixando o planeta pronto para ser vendido a um bom preço. Entretanto, quando era um bebê, foi encontrado por seu avô adotivo Son Gohan. Goku era uma criança extremamente rebelde, até o dia em que se envolveu em um acidente e bateu sua cabeça, mudando completamente a sua personalidade. Após ouvir a história de Raditz, Goku se revolta, pois não quer aceitar sua origem maléfica, e parte para lutar com seu irmão, mas é derrotado com apenas um golpe. Raditz então sequestra Gohan, e Goku tem um dia para se aliar aos saiyajins, ou então seu filho e os terráqueos morrerão. Entretanto, Goku se alia temporariamente a Piccolo e juntos partem atrás de Raditz. Após uma difícil luta, em que Gohan mostra seu extraordinário poder oculto, Raditz é vencido por Piccolo.

Goku sacrifica a sua vida para derrotar o inimigo. Porém, antes de Raditz morrer, Piccolo fala sobre as esferas do dragão, alegando que Goku provavelmente será ressuscitado. Sem que Piccolo saiba, toda a conversa é transmitida para outros dois saiyajins através do rastreador. O próprio Raditz avisa sobre o rastreador e completa: esses dois saiyajins são mais poderosos que ele e chegarão à Terra em torno de um ano, para se apoderar das tais esferas e destruir a vida do planeta Terra. Os dois Saiyajins são Nappa e Vegeta.

Começa então um duro treinamento: Kuririn, Chaos, Ten Shin Han e Yamcha treinam no templo de Kami Sama. Piccolo leva Gohan para treiná-lo em um local desabitado (após o garoto sobreviver seis meses sozinho). Goku (que foi mantido em seu corpo, apesar de morto) também foi treinar no outro mundo, mas antes tem que percorrer os 100 mil quilômetros do Caminho da Serpente, que liga o além até o planeta do Sr. Kaioh, e por ele ser treinado. Após uns contra-tempos, como cair do Caminho da Serpente, ir para o Inferno, voltar ao início e resistir às tentações da Princesa Serpente, Goku finalmente consegue completar o percurso e chega ao planeta do Sr. Kaioh.

Este planeta, apesar de muito pequeno, possui uma gravidade dez vezes superior à da Terra (que também é a mesma gravidade do planeta dos saiyajins), o que ajuda a aumentar os poderes de Goku. No treinamento, ele aprende duas técnicas: o kaioh-ken e a Genki Dama.

Assim que Goku termina o treinamento, é revivido e volta pelo Caminho da Serpente. Enquanto isso, Nappa e Vegeta chegam à Terra e se deparam com Yamcha, Chaos, Tenshinhan, Piccolo, Gohan e Kuririn, todos mais fortes com o treinamento de um ano. Antes da luta, Nappa planta sementes no solo, fazendo surgir 6 criaturas verdes, denominadas "Saibamens", cada um com a mesma força que Raditz. Ten Shin Han vence facilmente um deles, mas Yamcha acaba morrendo após um descuido dele mesmo. Kuririn se enfurece e destrói sozinho os outros Saibamens. Após a luta com os saibamens, os Guerreiros Z enfrentam Nappa, mas o saiyajin é muito forte. Tenshinhan perde seu braço esquerdo na luta. Chaos concentra seu poder e se sacrifica para derrotar Nappa, mas em vão.

Desesperado, Ten Shin usa um Kikoho-Da, gastando toda a sua energia e também morre. Piccolo bola uma estratégia para vencer Nappa: um ataque triplo dele, de Kuririn e Gohan. Mas na hora do golpe final que acabaria com Nappa, Gohan fica com medo e não ataca. Nappa se recupera e, quando está pronto para evaporar Gohan, Vegeta percebe que Goku e Kakarotto são a mesma pessoa e interrompe a luta, mandando todos esperarem 3 horas para que Goku apareça. Entretanto, Goku não aparece e a batalha recomeça. Piccolo fica inconsciente enquanto Gohan e Kuririn lutam. Quando Nappa ataca Gohan, Piccolo aparece na frente do garoto, recebe o ataque e morre. Com isso, Kami Sama também morre, e as esferas do dragão desaparecem. Quando as esperanças pareciam chegar ao fim, Goku finalmente chega e derrota Nappa com facilidade. Vegeta se irrita e mata Nappa por sua incompetência, chocando Kuririn e Gohan. Agora é a vez de Goku e Vegeta se enfrentarem, mas o Príncipe dos Saiyajins muito forte.

Apesar de usar o Kaioh-ken aumentado duas vezes, Goku não consegue vencer seu inimigo. Contrariando os conselhos do Sr. Kaioh, faz um kaio-ken aumentado três vezes e dá uma surra em Vegeta. Percebendo a sua desvantagem, Vegeta resolve destruir a Terra com o Galik-gun. Goku rebate com o Kamehame-Ha e aumenta o kaioh-ken para quatro vezes, superando Vegeta. Achando que Goku é mais forte, Vegeta resolve fazer uma lua artificial e se transforma em macaco gigante, aumentando seu poder em 10 vezes. Quando Goku está à beira da morte, surge Yajirobe, que em um ato salvador, corta a cauda de Vegeta com um golpe de espada, fazendo-o voltar ao normal.

Vegeta então é atacado com uma Genki-Dama, feita por Goku e arremessada por Kuririn, mas incrivelmente sobrevive e diz que quase foi morto. Gohan ainda se transforma em macaco gigante e surra o Príncipe dos Saiyajins que, humilhado, não vê outra saída senão rastejar até a sua nave. Como Gohan e Goku já estão esgotados, Kuririn tem a chance de matar Vegeta. Porém, ele o deixa fugir. Isso porque Goku pediu que o deixasse ir, prometendo lutar mais uma vez com o saiyajin.

Saga de Freeza

Mangá: Capítulo 9 – 23
Anime: Episódio 036 – 116

Após a luta com os Saiyajins ter terminado, Bulma, Kuririn e Gohan viajam ao planeta Namekusei (planeta natal de Piccolo) com a nave de Kami Sama, para reviver Piccolo, Yamcha, Chaos e Tenshinhan com as esferas do dragão de lá. Tais esferas são maiores e mais poderosas que as da Terra, podendo realizar 3 desejos, inclusive ressuscitar pessoas que morreram por algum motivo não-natural quantas vezes for possível (no entanto, apenas uma pessoa por desejo). Vegeta, que agora está muito mais poderoso do que quando lutou com Goku, objetiva a vida eterna e também está atrás dessas misteriosas esferas. O saiyajin pensa que, se alcançar a imortalidade, poderá derrotar Freeza e se tornar o Imperador do Universo. Freeza, o Imperador do Universo, dono de um poder extremo, superior ao de qualquer um e o destruidor do Planeta Vegeta, também quer as esferas e a vida eterna. Ao chegarem em Namekusei, Gohan, Kuririn e Bulma descobrem que há outros extraterrestres em busca das esferas e ficam chocados quando percebem que são os soldados de Freeza, comandados por Dodoria e Zarbon.

Eles vinham atacando vilas onde se encontram anciãos responsáveis pelas esferas. Para fazer cada ancião dizer onde estava a esfera protegida por ele, Freeza mandou os seus soldados matarem vários Namekuseijins. Com esse método, Freeza conseguiu várias esferas. Gohan e Kuririn precisam lutar contra Freeza para obterem as esferas do dragão. Os dois ocultam seus ki para não serem detectados pelos rastreadores de Freeza e seus capangas. Mas Gohan não consegue manter a calma quando vê Dodoria pronto para matar um garoto namek chamado Dende. Assim, Gohan golpeia o soldado e resgata Dende. Os três são perseguidos por Dodoria mas conseguem escapar e ocultar seus ki. Enquanto isso, Vegeta encontra Dodoria, e o saiyajin, que há pouco tempo atrás era mais fraco, agora elimina esse soldado facilmente. Zarbon também se encontra com Vegeta e os dois travam um duelo em que o saiyajin é derrotado. Mas Vegeta se recupera e elimina Zarbon no segundo confronto.

Goku agora está a caminho de Namekusei. A nave foi equipada pelo Dr. Brief, o pai da Bulma, e ele aproveita sua viagem de ida para treinar duro sob uma gravidade 100 vezes maior que a da Terra, fazendo-o superar os poderes naturais de um saiyajin.

Depois dessa série de confrontos, Freeza se viu obrigado a chamar sua tropa de elite: as Forças Especiais Ginyu, formada por Gurdo, Rikum, Boter, Jees e Ginyu. Para lutar contra esses poderosos inimigos, Vegeta se alia a Gohan e Kuririn. Após matar Gurdo facilmente, Vegeta enfrenta Rikum. Mas a luta é difícil e ele, Kuririn e Gohan ficam gravemente feridos. Goku enfim chega e derrota facilmente Rikum e também Boter, sem matá-los (mas Vegeta os mata). Depois disso, Goku enfrenta Ginyu. Este, ao perceber que Goku é mais forte, troca de corpo com ele. Mas após reviravoltas, Goku volta ao seu corpo ferido e Ginyu fica no corpo de uma rã. Vegeta elimina Jees, dando fim as Forças Especiais Ginyu.

Goku fica ferido e tenta se recompor, em uma câmara de recuperação. Gohan e Kuririn finalmente encontram as esferas do dragão e, com a ajuda de Dende, realizam dois desejos: reviver Piccolo e trazê-lo a Namekusei. Quando Vegeta pede a vida eterna, morre o Patriarca, o primogênito de toda a raça e o criador das esferas do dragão de Namekusei (na verdade, o Patriarca morre ao ver Freeza lutando com Neil, namekuseijin poderoso que protegia o Patriarca). Freeza finalmente aparece e dá uma surra em Vegeta, Gohan e Kuririn depois de se transformar. Ao chegar em sua terra natal, Piccolo se funde com Neil e parte para lutar com Freeza. Ambos lutam de maneira equilibrada. Mas, Freeza se transforma mais duas vezes e chega a sua última fase, tornando-se mais poderoso que antes. Com a ajuda de Kuririn, Vegeta se fere gravemente para que Dende o cure, já que os saiyajins ficam mais fortes quando se recuperam de ferimentos. Achando que se transformou no Super Saiyajin, Vegeta desafia Freeza, mas é tão humilhado que chora e implora para que Kakarotto

vença. Goku, recuperado, chega ao campo de batalha. Freeza mata Vegeta e começa a batalha final com Goku.

Apesar de usar o Kaio-Ken aumentado 10 vezes e depois em 20 vezes, Goku não é páreo para Freeza com metade do seu poder máximo. Então Goku utiliza seu último recurso: uma Genki Dama gigantesca formada com a energia dos seres vivos e dos planetas em volta de Namekusei. Freeza, ao receber o ataque, desaparece por alguns minutos. Mas quando reaparece, atinge gravemente Piccolo e mata de maneira impiedosa Kuririn. Goku fica extremamente enfurecido, o que o faz elevar o seu poder ao extremo, transformando-se assim no lendário Super Sayajin. Goku ataca Freeza com facilidade, e o extraterrestre resolve destruir o núcleo de Namekusei, fazendo com que o planeta sobreviva somente mais 5 minutos antes de uma explosão (tempo que, segundo seus cálculos, seria suficiente para derrotar Goku).

Com as esferas do dragão da Terra, todos os mortos por Freeza são revividos (inclusive Vegeta e o Patriarca), e como ainda faltava um desejo para o dragão de Namekusei, todos no planeta são teletransportados para a Terra, exceto Goku e Freeza.

Vendo que seu poder máximo não é o suficiente para vencer Goku, Freeza lança dois discos voadores de poder, mas eles atingem ele mesmo. Com isso, Freeza é cortado ao meio por sua própria técnica e, sem saída, pede a Goku que lhe dê um pouco de seu poder. Mas ao invés de se recuperar, Freeza lança um ataque contra Goku que volta-se contra ele mesmo, derrotando-o. Depois disso, os guerreiros Z são ressucitados e Vegeta agora adota uma nova meta: superar os poderes de Goku.

Saga de Cell

Mangá: Capítulo 23 – 37
Anime: Episódio 117 – 199

Um ano se passou desde que Goku derrotou Freeza. O Universo estava em paz até o momento, em que um Ki muito poderoso se aproxima da Terra. Esse Ki pertence a Freeza, que sobrevive a destruição do Planeta Namekusei e, se recupera graças ao seu pai, o Rei Cold. Freeza e Cold invadem á Terra para destruí-la e assim se vingar de Goku. Mas para o azar deles, os dois acabam encontrando um lutador misterioso, que consegue se transformar em Super Saiyajin. Ele é tão poderoso, que consegue cortar Freeza ao meio, na maior facilidade. Depois de acabar com o vilão, o jovem misterioso também mata o Rei Cold. Assim que Goku volta à Terra, o jovem faz revelações bombásticas sobre o futuro. Seu nome é Trunks e ele é filho de Vegeta e Bulma. Trunks veio avisar Goku que dentro de três anos, dois Andróides muito poderosos irão aparecer e matarão todos os Guerreiros Z, além de causarem destruições na Terra.

Durante muitos anos o Doutor Maki Gero, cientista do exército Red Ribbon, ficou espionando Goku e seus amigos através de um robô espião que tinha a forma de um inseto. Através desse robô, ele estuda a vida dos Guerreiros Z (com exceção da batalha contra Freeza). O Dr. Maki Gero constrói os Andróides Números 16, 17, 18 e 19, com o objetivo de matar Goku. Ele ainda recolhe amostras com células de Goku, Vegeta, Piccolo, Freeza, e outros guerreiros. Com essas células, ele cria o seu andróide mais avançado: Cell. O próprio Maki Gero faz uma operação cirúrgica e se transforma em um robô, o Andróide Número 20. Trunks também revela que Goku irá morrer de uma doença do coração, pois o remédio para tal doença só será descoberta depois de sua morte.

Porém, Trunks leva este remédio do futuro para Goku, salvando-lhe a vida. Depois de tudo explicado, Trunks foi embora. Os Guerreiros Z, decidem treinar muito nos três anos seguintes, para assim enfrentarem os Andróides.

O tempo passou e os Andróides Números 19 e 20 aparecem. Yamcha consegue localizá-los (pois os Andróides não possuem Ki), mas acaba sendo atacado pelo Andróide 20. Goku se transforma em

Super Saiyajin e parte para cima do Andróide 19. Goku quase vence ele, mas por causa da doença no coração, ele começa a enfraquecer e acaba sendo derrotado. Os guerreiros Z tentam socorrer Goku, mas são impedidos pelo Andróide 20. Quando tudo parece estar perdido, Vegeta aparece transformado em Super Saiyajin e destrói o Número 19, com muita facilidade. Percebendo que está em desvantagem, o Andróide 20 resolve fugir. Os Guerreiros Z partem atrás dele.

Piccolo se descuida e é atacado pelo inimigo, mas acaba sendo salvo por Gohan. Irritado, Piccolo derrota o Andróide 20 e ainda lhe arranca um braço. Quando Bulma aparece, o Andróide aproveita para escapar novamente. Trunks reaparece e não reconhece os Andróides 19 e 20. Isso porque no futuro, ele conheceu os Andróides 17 e 18, que são bem mais poderosos. Então, eles descobrem que o Número 20, é na verdade o Dr. Maki Gero. No laboratório, o cientista louco desperta o Número 17 e a Número 18. No entanto, os dois Andróides, acabam matando o seu próprio criador. Eles ainda, despertam o Andróide Número 16 (que segundo o Dr. Maki Gero, seria um andróide problemático). Vegeta, Piccolo, Trunks e Tenshinhan tentam lutar contra os Andróides 17 e 18, mas são facilmente derrotados. Apesar disso, os Andróides não matam eles. No entanto, querem destruir Goku de qualquer maneira, principalmente o Número 16.

Piccolo decide se fundir com Kami Sama e com isso, aumenta muito o seu poder de luta, tornando-se temporariamente, o mais poderoso de todos os Guerreiros Z. Enquanto isso, Cell, que também veio do futuro, absorve os seres humanos para aumentar o seu poder. Ele faz isso, porque pretende absorver os Andróides 17 e 18, para assim se desenvolver por completo. Depois de enfrentar Piccolo, Cell acaba fugindo, pois o Super Namekuseijin está mais forte. Goku finalmente se recupera da doença e leva Vegeta, Trunks e Gohan, para treinar no templo de Kami Sama. Os Andróides aparecem na casa do Mestre Kame. Piccolo começa a lutar com o Andróide 17, quase derrotando-o. Infelizmente, Cell aparece mais poderoso e aproveitando-se, do cansaço de Piccolo, o derrota.

O Número 17 também é derrotado pelo monstro. Nessa hora, o Andróide 16 entra na luta, e ataca Cell, deixando o monstro em desvantagem. Mas o vilão, consegue absorver o Número 17. Depois de sofrer uma transformação, Cell aumenta muito os seus poderes. Tenshinhan tenta impedir Cell de absorver a Número 18, mas isso lhe custará a vida. Goku usa o teletransporte e salva Tenshinhan e Piccolo das mãos de Cell. Enquanto isso, Vegeta e Trunks deixam a sala do tempo e partem para enfrentar Cell. Vegeta consegue superar os poderes do Super Saiyajin comum, ficando muito mais ágil. Porém, ele não mata o vilão e ainda, deixa ele absorver a Andróide Número 18. Cell se desenvolve por completo e se torna um ser perfeito. Vegeta acaba sendo humilhado e derrotado pelo monstro. Trunks entra na luta e mostra que consegue superar os poderes de seu pai Vegeta, tranformando-se em Ultra Super Saiyajin (A massa muscular cresce exageradamente, o que aumenta sua potência mas sua velocidade decai muito). Mas mesmo assim, ele não consegue vencer Cell.

Quando soube que Goku estava treinando para derrotá-lo, Cell teve a idéia de organizar um torneio de artes marciais, onde ele enfrentaria os Guerreiros Z. Se todos perdessem, Cell destruiria a Terra.

Os Guerreiros Z chegam ao local da batalha. Mr. Satan e seus discípulos Caloni e Piroski (no mangá apenas Mr. Satan), são os primeiros a enfrentar Cell, em tentativas inúteis. Em seguida, ocorre a luta do século: Goku contra Cell. Depois de uma batalha equilibrada, Goku desiste e coloca Gohan em seu lugar, apostando em seu incrível poder oculto(SSJ 2). No início, Gohan apanha muito de Cell, que quer ver esse poder. O Andróide 16 tenta ajudá-lo, usando uma bomba que existia em seu interior. Mas, a bomba foi retirada pelo pai de Bulma, sem que ele soubesse. Cell acaba destruindo o Número 16 (sobrando apenas sua cabeça). Cell libera os Cells Juniores, na tentativa de enfurecer Gohan e manda eles destruirem os Guerreiros Z. O Andróide 16 tenta convencer Gohan a lutar, mas Cell esmaga a sua cabeça. Assim, ele realiza o seu desejo e libera o poder oculto de Gohan. Gohan se transforma em um Super Saiyajin nível 2. Depois de acabar com os Cells Juniores, ele parte para cima do vilão. Gohan ainda permite, que Cell aumente seus poderes, até que seu corpo, não

agüentasse mais. Isso fez, com que Cell ficasse mais fraco. Depois de apanhar muito, ele acaba "vomitando" a Número 18, diminuindo ainda mais a sua força. Quando percebe que está perdido, Cell se transforma em uma "bomba" e ameaça explodir á Terra. Goku leva Cell para o planeta do Sr. Kaioh, e assim salva a Terra.

Mas, o Planeta do Sr. Kaioh explode, e todos acabam morrendo, inclusive Goku. Porém, Cell se reconstrói a partir de uma célula sua, que sobrevive a explosão, e quando ele volta, está muito mais forte (devido as células dos saiyajins que ficam mais fortes após uma situação fatal). Com um disparo de energia, Cell mata Trunks. Vegeta fica furioso e tenta atacá-lo, mas logo é derrotado. Cell fica prestes a matar Vegeta. Gohan consegue salvá-lo, mas acaba se ferindo gravemente no braço esquerdo. Cell faz um Super Kamehameha e, ameaça destruir o planeta Terra. Gohan também faz um Kamehameha para confrontar o de Cell. Com o braço esquerdo ferido, Gohan quer desistir, mas Goku lhe dá apoio moral, dizendo a ele por telepatia, para não se render, pois a vida de milhões de pessoas dependia do seu poder. Enquanto isso Piccolo, Yamcha, Tenshinhan e Kuririn atacam Cell, para ajudar Gohan. Por fim, Vegeta lança um golpe que atrapalha Cell. Com isso, Gohan consegue concentrar todo o seu poder e destrói o monstro completamente. Depois da batalha, quem acaba ganhando crédito por ter eliminado Cell, é o Mr. Satan. No templo de Kami Sama, Shen Long revive os humanos mortos por Cell e ainda tira a bomba da Andróide 18, graças a Kuririn. E no futuro, Trunks destrói para sempre os Andróides e passa a viver em paz,eliminando também Cell que acabara de despertar no futuro,ai sim apaz retorna a terra.

Saga de Majin Boo

Mangá: Capítulo 38 – 51
Anime: Episódio 200 – 291

Sete anos se passaram desde a derrota de Cell. Gohan agora já é um adolescente e passou a estudar em Satan City, onde conheceu Videl, filha do Mr. Satan. Após muitos anos, um novo torneio de artes marciais têm início, no qual Goku (que voltou a Terra por um dia) e seus amigos participarão. Chega o dia do torneio e todos se emocionam com a volta de Goku. Trunks (do presente) venceu Goten (o segundo filho que Goku deixou antes de morrer na luta contra Cell) e assim se tornou o campeão infantil. Em seguida, tem início o torneio dos adultos onde vários lutadores misteriosos aparecem. Piccolo desistiu da luta, quando percebeu que seu oponente era o Supremo Sr. Kaioh Shin. Videl foi massacrada por Spopovitch, que ao mesmo tempo roubou a energia de Gohan e a levou para o terrível mago Babidi. Junto com o rei das trevas Dabura, Babidi pretendia ressuscitar o terrível Majin Boo, um demônio que tem poder para destruir o universo.

Para evitar que isso aconteça, o Sr. Kaioh Shin vêm procurar pela ajuda de Goku e seus amigos. O mago Babidi, no entanto, tinha muitos aliados, que acabaram sendo derrotados facilmente por Goku e Vegeta. Daburá percebeu a maldade no coração de Vegeta e avisou a Babidi, que dominou a mente do príncipe dos Saiyajins. Vegeta lutou contra Goku e ajudou Majin Boo a voltar à vida. Depois de ressuscitado, Majin Boo se mostrou uma poderosa máquina de destruição. Gohan e Kaioh Shin foram derrotados facilmente. Então, Kaioh Shin levou Gohan para treinar em seu planeta natal com a espada Z. Enquanto isso, Boo matou Dabura e enfrentou Vegeta. Desesperado por causa do enorme poder de Majin Boo, Vegeta tentou se matar junto com seu inimigo, mas não conseguiu derrotá-lo. Depois disso, Majin Boo e Babidi começaram a causar destruições na Terra. Goku mostrou que poderia derrotar Majin Boo, com o seu poder de Super Saiyajin 3. Mas o tempo dele na Terra se esgotou, e ele acabou voltando para o outro mundo. Goku deixou o destino do mundo nas mãos de Goten e Trunks, após lhes ensinar a técnica da fusão. Após matar Babidi, Majin Boo começou a ouvir os conselhos de Mr. Satan, a quem pegou um grande afeto. Depois que alguns bandidos mataram o seu cachorro de estimação, Majin Boo ficou furioso e liberou o seu lado maligno: um Majin Boo magro e cinza. A parte maligna transformou o Majin Boo Gordo em chocolate e o comeu, transformando-se em um Super Boo, muito mais forte que os anteriores.

Cansado de esperar, Majin Boo resolveu atacar o templo de Kami-Sama, e desafiou Goten e Trunks. Os dois se fundiram e formaram o poderoso Gotenks. Mas, Gotenks confiou demais e acabou perdendo a luta. Após derrotar Gotenks, Boo luta contra Gohan, mas não conseguiu derrotá-lo. Isso porque ele tinha aumentado os seus poderes pelo antigo Dai Kaioh Shin. Boo então, resolveu absorver Gotenks e Piccolo, para ter um poder e inteligência maior que antes. Gohan não conseguia vencer o poder do Boo. Goku conseguiu reviver e voltou a Terra para ajudar (após Dai Kaio Shin dar a sua vida para ele, e também os brincos Potara). Quando o tempo da fusão de Gotenks acaba, Super Buu resolve absorver Gohan, e agora tem um poder maior que antes, e sem limite de tempo. Goku já não tinha esperanças, e quando ia lançar o brinco para se fundir com Mr. Satan, surgiu Vegeta. Vegeta não queria se fundir com Goku, mas como viu que não tinha outra escolha, ele colocou o Potara. O orgulho de Vegeta mais a fúria de Goku, resultou no grande guerreiro Vegetto (o lutador mais poderoso de toda a Saga Z). Vegetto se transformou em Super Saiyajin, e deu uma surra em Majin Boo, mostrando que era muito mais forte que o demônio cor-de-rosa. A luta parecia que já estava terminada, até que nosso herói, se deixou absorver-se de propósito. O destino do Universo parecia ter acabado, mas dentro de Boo, Vegetto ainda estava vivo. Tudo não passava de um plano para recuperar os corpos de Gohan, Piccolo, Goten e Trunks.

Mas estranhamente Vegeta e Goku se separam da fusão. Vegeta que diz sentir nojo de estar no mesmo corpo de Goku, quebra o Potara, e ambos começaram a retirar seus companheiros absorvidos. Vegeta rasgou as partículas que aprisionavam o Boo gordo. Boo começou a sofrer uma nova transformação. Enquanto isso, Vegeta e Goku saíram de seu corpo. Boo, ficou menor e com a aparência de uma criança. Apesar da aparência inocente, Boo era muito mais poderoso do que os outros Majin Boos. Ele demonstrou isso, destruindo a Terra com muita facilidade. Goku, Vegeta, Mr. Satan e Dende, foram salvos por Kibitoshin. Goku e Vegeta aumentaram seus ki, e Boo conseguiu localizá-los. Depois de uma feroz batalha, Vegeta percebeu que o único modo de acabar com o demônio, seria formar uma super Genki Dama, com energia de todos os seres do Universo.

Boo finalmente foi derrotado por essa Genki Dama que foi arremessada por Goku. Alguns anos mais tarde, em um torneio de artes marciais, Goku reencontrou Majin Boo, mas reencarnado como Uub (ou Ubu). No final do torneio ele decidiu treinar com Goku. O universo finalmente ficou em paz.

PLANETAS

Arlia

Nappa e Vegeta encontraram este planeta no decorrer da viagem que estavam fazendo rumo à Terra. É um planeta sombrio, aparentemente sem nenhum tipo de vegetação. A possibilidade da existência de água neste planeta também é remota. Apesar destas características, existem formas de vida inteligente habitando a região. São seres semelhantes a gafanhotos gigantes, de poder relativamente alto, comparado ao padrão de poder terrestre. Sua tecnologia é bastante inferior a da Terra. O líder destes gafanhotos gigantes, é um tirano que tomou posse e governa o local com severidade e crueldade... Nappa e Vegeta são capturados propositalmente, para conhecer o líder. Depois de derrotar o micro exército de soldados do tirano, Vegeta e Nappa voltam a nave e seguem seu rumo à Terra, mas antes, Vegeta explode o planeta, por considerá-lo pequeno.

Kanassa

Este foi um dos vários planetas conquistados por Bardock e seus companheiros, sob às ordens de Freeza. Os habitantes deste planeta possuíam um poder psíquico extremamente elevado, porém não valeu de nada para impedir os soldados de Freeza de tomar posse do planeta.

Meet

Não muito se sabe sobre este planeta. Freeza havia mandado os companheiros de Bardock para uma missão de reconhecimento, porém a intenção de Freeza era outra. Sabendo do potencial que os Saiyajins possuíam, e com medo de que eles se rebelassem, Freeza iniciou sua campanha de exterminação aos Saiyajins, ordenando a execução da equipe de Bardock neste planeta.

Novo Namekusei

Após a destruição do planeta Namek, os Nameks (ou Namekusei-jins) ficaram hospedados por um tempo na Terra. Como provavelmente eles nunca iriam se adaptar aos costumes terrestres, eles pediram as Esferas do Dragão que os levassem a um planeta semelhante à Namek. New Namek é praticamente idêntica a Namek original, até possui 3 sóis próximos ao planeta. New Namek também possui o mesmo tipo de vegetação que a Namek original, porém em maior quantidade.

Namekusei

Este é o aspecto do planeta Namek antes de ser destruído na batalha de Freeza. A gravidade deste planeta é muito semelhante ao da Terra, o clima é o mesmo por todo local que se vá, e também não existe noite, devido aos 3 sóis existentes em seu sistema. Os habitantes deste planeta são os Nameks (ou Namekusei-Jins), que possuem um poder de luta considerável, além de terem habilidades psíquicas consideráveis. Existem duas luas em sua órbita.

Planeta Vegeta

O nome original deste planeta é Plant (não se tem certeza disto), possui uma gravidade cerca de 10 X maior, ou até mais que a da Terra, e foi habitado por duas raças, os Tsurfuru-Jins (ou Tsurufans, Tsurfur-jins) e os Saiyans (ou Saiya-Jins). Os Tsurfurans possuíam um alto conhecimento tecnológico, e os Saiyans, possuíam uma força descomunal. Mesmo com tanta tecnologia, não foi

suficiente para impedir a revolta dos Saiyans, que destruiu quase por completo todos os Tsurfuru-Jins, e de quebra, ficaram com toda a tecnologia deles. O nome do planeta foi mudado, agora para Vegeta, em homenagem ao Rei que governava os Saiyans, Rei Vegeta. Mais tarde, o planeta Vegeta foi destruído por Freeza, que tinha medo que os Saiyans crescessem em poder e se rebelassem contra ele. Possuía uma lua em sua órbita.

Planeta Freeza #79

É apenas um dos milhares de planetas que compõe o império de Freeza. Este planeta era utilizado como um dos quartéis generais do exército de Freeza e também era a base de suas operações.

Planeta of Darkness

É o local de nascimento de Yarkon. Babidi utilizou de seus poderes mágicos e mudou o campo de batalha para este planeta, apenas para favorecer Yarkon. É um planeta totalmente escuro, devido ao fato de estar longe de qualquer estrela.

Yadratt

Também conhecido como Yardarrat, este foi o planeta para qual Goku foi mandado, após ter conseguido escapar da explosão de Nameck, em uma das naves das Forças especiais de Freeza. A nave estava automaticamente programada para ir para este planeta, pois provavelmente seria o próximo alvo de conquista de Freeza. Os habitantes são seres rosados, de olhos grandes, e de trajes estranhos, chamados Yardarratt-jins. Apesar de não serem muito poderosos, eles possuem técnicas realmente interessantes, como o Shunkanido, ou movimento instantâneo, ou também conhecida como Teleporte. Goku aprendeu esta técnica com os habitantes deste planeta. Possuí uma lua em sua órbita.

Zun

É um planeta escuro e frio, local de nascimento de Pui Pui. Possui uma gravidade muito maior do que a da Terra. Babidi usou sua magia para mudar o campo de batalha para este planeta.

Planeta Desconhecido (Norte)

Quase nada se sabe sobre este planeta. Este foi o planeta onde foi mostrado pela primeira vez, os Saiya-Jins Nappa e Vegeta, logo no início da série Z. É um planeta que possui fauna e flora abundante, com vários tipos de animais rondando a região, além de uma vasta vegetação. Possuí duas luas em sua órbita.

Novo Vegeta

Paragus, pai de Brolly, nomeou este planeta como o novo planeta dos Saiya-Jins. Porém, não passava de pretexto para que ele pudesse acabar com o único sobrevivente da família real dos Saiya-Jins, Vegeta. O planeta era bem subdesenvolvido, toda a energia do planeta era concentrada em um lado. Um meteoro chocou-se contra o planeta, explodindo-o. Possuía uma lua em sua órbita, que desapareceu junto ao planeta.

Planeta Kaioh-Shin

Este planeta é enorme, e de alta resistência, sua resistência é tanta, que nem mesmo Majin Boo

poderia destruí-lo. O responsável por este planeta, é o Kaio-Shin do setor Leste.

Planeta Dai-Kaioh

Acima do paraíso há um planeta para onde vão todos os lutadores mais fortes do universo apenas para treinar e poder permanecer com seus corpos em bom estado. Neste planeta vive o Kaio Sama mais poderoso da galáxia, o mestre Kaio Sama, ou Dai Kaio Sama.

Planeta Kaioh

O planeta mostrado aqui corresponde ao planeta do Kaio do Norte (Sr. Kaio). Goku quando morreu pela primeira vez, foi até este planeta para encontrar-se com o Sr. Kaio. Este planeta possui uma gravidade 10 vezes maior do que a da Terra, o que ajudou muito durante o treinamento de Goku, com Sr. Kaio. Para alcançar este planeta, é necessário percorrer um imenso percurso, na qual Goku levou quase 6 meses para terminá-lo. Este percurso é formado por uma estrada em formato de uma cobra gigante, conhecido como o Caminho da Serpente (Snakes Way). No meio desta estrada, localiza-se o Castelo da princesa Serpente.

CALENDARIO DRAGON BALL Z

Aproximadamente 100 milhões de anos

Nesta época se tem a primeira notícia da existência de Kaio- Shin, do planeta Kaio Sama que posteriormente seria destruído por Cell.

A aproximadamente 75 milhões de anos
Kaio Shin e encerrado na espada Z

A aproximadamente 5 milhões de anos

O mago Bibidi cria Majin Boo. Depois de uma dezena de anos o diabólico ser aniquila centenas de planetas. Dos cinco Kaio Shin que protegem o universo, o demônio Boo elimina dois e absorve os demais. Por isso o incontrolado Boo é encerrado em uma esfera por Babidi e escondido na Terra.

A aproximadamente 10.000 anos

Annin controla a Hakkero (os oitos fogos escandescentes) em Gokyosan (os Cinco Picos), separando nosso mundo do outro mundo.

Ano 4237

Os antepassados de Garlick Jr se dirigem a Terra.

Ano 739

Hebi Hime (A Princesa Serpente) constrói seu palácio no caminho da serpente que conduz ao planeta de Kaio Sama.

Ano 238

Planeta Vegeta: Entre a primitiva raca dos saiyajins começa a aparecer uma lenda que falava sobre a futura aparição de um super saiyajin.

Ano zero

Se dá início ao calendário oficial de Dragon Ball que não se equivale com nosso calendário

250

A fama de Baba como vidente começa a crescer graças aos seus poderes.

261

Enma Daioh (o juiz dos mortos) se dirige ao planeta de Kaio Sama pelo caminho da serpente. Durante a travessia, a Princesa Serpente o convida ao seu palácio. Ao mesmo tempo, se sucedem as mudanças climáticas no planeta Namek. O filho de Katattsu foge para a Terra.

430

Nasce Kame Senin (alias Mutenroshi), um dos futuros mestres de Son Goku

431

O filho de Katattsu se converte em discípulo dos deuses da Terra.

448

Mutaito começa a treinar a um Kame Senin de 18 anos de idade.

459

Nasce Tao Pai Pai

461

Os antepassados de Garlick voltam a atacar a Terra e são detidos pelo antigo deus. O filho de Katattsu se converte em novo deus da Terra depois que se divide em duas partes. Dessa maneira "nascem" Kamisama (a parte boa) e Piccolo Daimaoh (a parte má). Depois de uma temporada de horror e destruição, Mutaito consegue encerrar à Piccolo graças a técnica Mafuba. Mutaito morre em seguida.

474

Dabura visita pela primeira vez a Terra para comprovar se há perigo com a esfera que encerra a Boo.

Aproximadamente 550

Os Saiya-Jins descobrem uma nave espacial procedente do planeta Plant que havia caído em seu território

553

Kame Senin começa a colecionar revistas eróticas

650 (aproximadamente)

Kame Senin encontra a Dragon Ball de trêz estrelas no fundo do mar

650
Em 7 de maio se celebra o primeiro torneio de artes marciais

658
Nasce Son Gohan, que mais tarde seria o avo adotivo de Son Goku

662
Mr. Popo conhece a Kami-Sama e se coloca a seu serviço

698
Nasce Toninjinka

715
Nasce o grande Rei Pilaf

720-730 (aproximadamente)
Os Saiya-Jins se unem com os guerreiro do planeta Plant e se rebelam contra a raça dos tsufurujins. Durante esse período de conflito os Saiya-Jins aniquilam por completo (ou quase) os tsufurujins. O cientista tsufurujins conhecido como Raichi aparentemente morre lutando.

Finaliza a aliança com o planeta Plant. Os Saiya-Jins iniciam a reconstrução da civilização no planeta Saya. Descobrem a tecnologia tsufurujins com a qual poderão viajar a outros planetas e utilizar artefatos como o rastreador(que pode medir a força de combate dos inimigos).

722
Nasce o futuro membro das forças Red Ribbon: o General Blue.

730
Tao Pai Pai se torna assassino profissional.

731(aproximadamente)
A cidade Saiya-Jins se alia com o tirano Freeza, que os dá naves espaciais de longa jornada. Sem nenhum limite de movimentos, os saiyajin começam a conquistar planetas que logo vendiam a Freeza. O Rei Vegeta (pai do futuro super Saiya-Jins Vegeta) acede ao trono

732
Nascimento do Príncipe Vegeta.

733
Nascem Bulma, Yancha e Ten Shin-Han. (8 de maio) É elegido o Rei da Terra

734
Freeza começa e temer o poder dos saiyajins e aumenta sua desconfiança para com eles. Ao mesmo tempo, no planeta Vegeta, os saiyajins começam a suspeitar de seu "sócio" Freeza.

736
Nascimento de Kulilin.

737
Nascimento do Kakaroto (Son Goku). Os saiyajins invadem os planetas Karnage e Milt. O Rei Vegeta enfrenta Freeza. Goku parte do planeta Vegeta a caminho da Terra. Seu pai Kakarato

é assassinado por Freeza, ao mesmo tempo em que Freeza destrói o planeta Vegeta e seus habitantes. Nasce Chichi e sua mãe morre. (entre junho e agosto) O velho Son Gohan encontra Kakaroto e decide chamar-lhe de Son Goku.

738
Goku leva uma pancada na cabeça e se esquece da missão que havia sido condicionada pelos saiyajins: a aniquilação da raça humana e o controle do planeta Terra para sua posterior venda.

739
Flipan Yama de Gyumaoh pega fogo enquanto fazia um piquenique com sua filha.

740
Nascimento de Oloong. Kulilin começa seus estudos de artes marciais no templo de Oorin.

747
Goku olha para a lua cheia e se transforma em um gorila gigantesco (o efeito Oozaru) e mata seu avo adotivo. Yamcha e Pual se conhecem.

748
Morre a Fenix de Kame Sennin por causa de uma indigestão. Umigame, a tartaruga companheira de Kame Senin, se perde

749 (princípios de abril)
Na capital do oeste Bulma encontra no sótão de sua casa a Dragon Ball de duas estrelas.

(22 de agosto)
Bulma encontra encontra em um vale a Dragon Ball de cinco estrelas

(1 de setembro)
Goku e Bulma se conhecem. Bulma encontra a Dragon Ball de quatro estrelas e diz a Goku que ela não é de seu avo.

(2 de setembro)
Goku e Bulma conhecem a Kame Senin e encontram e esfera de três estrelas

(5 de setembro)
Goku descobre o engano de Oloong e recebe a esfera de seis estrelas da avó de Paozu.

(6 de setembro)
Goku e Yamcha se conhecem.

(9 de setembro)
Goku e Yamcha se enfrentam. Kame Senin apaga o incêndio de Flipan Yama com seu Kame Hame Ha. Bulma recebe a Dragon Ball de sete estrelas de Gyumaoh. Goku derrota o bando de terroristas de Toninjika. Toninjika e seus oficiais são enviados a lua. Pilaf rouba as 6 bolas conseguidas; Shenlong é convocado. Goku olha para a lua e se transforma em Oozaru, acabando com os planos de Pilaf.

(10 de setembro)
Goku e Kulilin se põe às ordens de Kame Senin. Goku e Kulilin encontram Lunch

(11 de setembro)
Goku, Kulilin e Lunch sofrem uma indigestão

(14 de setembro)
Goku e Kulilin se levantam às 4:40 am, ansiosos para começar o treinamento. Depois de oito horas eles já sabem o que é um treinamento.

(2 de outubro)
Yamcha e Pual começam a estudar no instituto da Cidade do Oeste.

750 (6 de abril)
Goku e Kulilim realizam seu treinamento com um novo casco de tartaruga que pesa 40kg.

(18 de abril)
As forças Red Ribbon comeca a procura pelas Dragon Ball.

(6 de maio)
Goku e companhia saem da Kame House a caminho do torneio de artes marciais.

(7 de maio)
Comeca o 21° torneio de artes marciais. Jackie Chun lança um Kame Hame ha na lua e a destrói. Toninjika e seus oficiais morrem no ato. Jack Chun se proclama vencedor do torneio e Goku em segundo. Pilaf e a Red Ribbon lutam pela esfera de 6 estrelas.

(8 de maio)
Goku derrota os ocupantes da Muscle Tower

(9 de maio)
Goku pede a Bulma o Dragon radar. O general Blue élançado de fora da Penguin Village por Arale. Blue assassinado por Tao Pai Pai. Tao Pai Pai derrota Goku e assassina Bora. Goku decide subir a torre de Karin

(10 de maio)
Goku alcanca o topo da torre de Karin. Goku conhece a Karin e começa seu treinamento.

(12 de maio)
Goku consegue pegar Karin. Goku, muito mais poderoso derrota Tao Pai Pai e acaba com a Red Ribbon. Depois viaja ao palácio da bruxa Baba e se re-encontra com seu avo, o falecido Son Gohan. Shenlong é invocado e ressuscita Boraa.

753 (7 de maio)
Começa o 23° torneio de artes marciais. Ten Shin Han éo campeão e Goku e o finalista. Se constata o retorno de Piccolo Daimaoh, liberado por Pilaf

(8 de maio)
Goku é derrotado por Piccolo. Piccolo rejuvenesce e derrota o Rei da Terra, Kokuoh e toma controle do King Castle.

(9 de maio)
Goku, recuperado, derrota Piccolo. Nasce Ma Junior (o futuro Piccolo). Goku sobe ao palácio de Deus e recebe seu treinamento durante três anos

756 (7 de maio)
Começa o 24° torneio de artes marciais. Goku, com 18 anos casa-se com Chichi e vence o torneio.

(8 de maio)
Goku e Chichi apagam o fogo de Flipan Yama

757 (maio)
Nascimento de Son Gohan

759-760
Goku é entrevistado pelo semanário Shonen Jump

761
A primeira aliança entre Goku e Piccolo. Aparece Garlick Jr. e é derrotado.

(12 de outubro)
Raditz chega a Terra. Segunda aliança de Goku e Piccolo. Se descobre o potencial de Son Gohan. Goku morre após derrotar Raditz, que tambêm cai morto no combate. Vegeta e Nappa iniciam sua viagem a Terra. Gohan começa seu treinamento com Piccolo.

762 (março)
Kulilin, Yamcha, Ten Chin Han, Chaoz e Yajirobi começam seu treinamento as ordens de deus. Goku alcança o final da serpente onde se encontra o planeta de Kaio e começa seu treinamento as ordens de Kaio Sama.

(9 de maio)
Goku pega o macaco Bubbles

(2 de novembro)
Goku finaliza o treinamento junto a Kaio e revive.

(3 de novembro)
Vegeta e Nappa chegam a Terra. Piccolo, Ten Chin Han, Chaoz e Yamcha morrem. Goku, Kulilin, Gohan e Yajirobi derrotam a Vegeta e Nappa. Um microscópico robo espião captura células de Goku e companhia para posterior construção do bio-androide Cell.

(4 de novembro)
Goku e seus amigos começam sua recuperação na Cidade do Oeste.

(7 de novembro)
Gohan e Kulilin recebem alta

(9 de novembro)
A nave namek de Kamisama e descoberta em Yunzabito.

(14 de novembro)
O trabalho de traduçao do idioma Namek se concluem. Bulma, Kulilin e Gohan partem para o planeta Namek.

(21 de novembro)
Vegeta volta estação Planeta Freeza n°79.

(13 de dezembro)
As feridas de Vegeta são curadas e ele imediatamente parte para Namek.

(18 de setembro)
Bulma e companhia, Vegeta e Kiw chegam a Namek. Goku parte para Namek. Dende guia a Kulilin a casa de Patriarca. Piccolo, Ten Chin Han, Chaozu e Yamcha começam a treinar com Kaio Sama. A nave de Goku é pega pela gravidade do planeta Alpha H Zeta, Goku escapa usando um Kama Hame ha.

(19 de dezembro)
Por ordens de Freeza, a equipe especial de Ginew deixa sua missão no planeta Yardrat para dirigir-se a Namek.

(20 de dezembro)
Zabon e Vegeta se enfrentam duas vezes, ganhando finalmente o Príncipe dos saiyajins. Kulilin leva Gohan a encontrar-se com o Patriarca.

(23 de dezembro)
Finaliza-se o treinamento de Goku no interior da nave.

(24 de dezembro)
Goku aterrisa em Namek. A equipe especial de Ginew é aniquilada. Piccolo volta à vida. Morre Vegeta (o orgulho dos saiyajins sera vingado). Kulilin é assassinado por Freeza. Goku se transforma em Super saiyajin lenda e acaba com Freeza. O planeta Namek explode.

763 (3 de maio)
Kulilin e Yamcha ressuscitam

(10 de setembro)
Revivem Ten Shin Han e Chaoz. Os nameks sobreviventes na Terra vão para o Novo Namek.

(outubro)
As forças de Garlick Jr pretendem atacar o templo de deus.

(antes de finalizar o ano)
A máquina do tempo em que viaja Cell chega a nossa corrente temporal. A custosa reconstrução de Freeza se conclui.

764 (agosto)
Trunks derrota Freeza e seu pai, King Cold. Goku regressa à Terra.

(antes de finalizar o ano)
Vegeta começa o treinamento para alçancar o nível de super saiyajin. Nesse período começa a ganhar o afeto de Bulma. Goku e Piccolo ingressam em uma auto-escola para conseguir licença para dirigir

764-767
Koola chega à Terra é derrotado por Goku. Koola contra-taca e invade o novo Namek, somente para ser destruído por Goku e Vegeta.

766
Nasce o primeiro filho de Bulma e Vegeta: Trunks.

766 (7 de maio)
Se celebra o 24° Torneio de Artes Marciais. Mr Satan se proclama vencedor após derrotar Spopobich. Uma jovem chamada Videl, filha de Mr. Satan, ganha o Torneio Junior

(entre 8 e 11 de maio)
Aparecem os andróides 19 e 20. Goku cai enfermo. Vegeta derrota o andoide número 20 apresentando-se como um novo super saiyajin. Volta Trunks do futuro após sua aparição os números 16, 17 e 18. Trunks e Kulilin destroem o laboratório do Dr. Gero. Descobrimento da máquina do tempo de Cell.

(12 de maio)
Aparecimento de Cell. Piccolo e Kami-Sama se fusionam. Goku se recupera de sua enfermidade.

(16 de maio)
Cell absorve A-17 e dá um novo passo para a perfeição. Vegeta derrota Cell mas deixa que absorva a pobre A-18. Cell alcança a perfeição absoluta. Goku e Gohan entram na Sala do Espírito do Tempo

(17 de maio)
O bio-androide perfeito anuncia o Cell Game. Goku e Gohan saem da Sala do Espirito do Tempo. É a vez de Vegeta entrar na Sala.

(19 de maio)
Goku e sua família passam um dia em High King. Ao entardecer, o exercito do Rei e destruído por Cell. Dende se torna o novo Kami-Sama. Depois de Vegeta, Trunks e o seguinte a entrar na Sala do Espirito do Tempo.

(26 de maio)
Trunks sai da sala.

(26 de maio)
Ao meio dia se inicia o Cell Game. Gohan alcança o nível 2 de super saiyajin. Goku teletransporta Cell para o planeta de Kaio Sama. Kaio é destruido e Goku, Kaio Sama, Gregory e Bubbles morrem na explosão. Cell se autoregenera, volta a Terra e mata Trunks. Gohan destroi Cell

(27 de maio)
Trunks revive. Se celebra o funeral de Goku e Trunks do futuro volta a sua linha temporal.

(junho)
Em outro mundo, Goku chega ao novo planeta de Kaio Sama. Kaio do norte organiza para os mortos o primeiro Torneio de Artes Marciais do Outro Mundo. Goku e Pike han disputam a final vencida por Goku. O pequeno Trunks de nossa linha temporal começa a andar.

768
Nascimento de Son Goten

770
Kulilin e A-18 se casam

771
Nasce Marrom, filha de 18 e Kulilin.

773
Kaio Shin e Kibito descobrem o paradeiro da esfera em que se encerra Majin Boo.

774 (28 de marco)
Gohan entra na Orange Star high school.

(7 de abril)
Um misterioso guerreiro combate o crime em Satan City. Videl desconfia de Gohan. Este pede para Bulma ocultar sua identidade e em 5 horas e 12 minutos a mãe de Trunks constrói um relogio que permite mudar de aspecto e transformar-se em Great Saiyaman. Great Saiyaman começa a combater o crime permanecendo calado.

(8 de abril)
Apesar de tudo Videl descobre a verdadeira identidade de Great Saiyaman.

(9 de abril)
Videl pede a Gohan pede a Gohan que lhe ensine a voar. Kaio do sul visita a Goku enquanto ele treina.

(10 de abril)
Vegeta e o pequeno Trunks começam seu treinamento. Trunks revela que pode transformar-se em super saiyajin.

(20 de abril)
Videl controla a técnica de voar.

(7 de maio)
Começa o 25° torneio de artes marciais. Goku volta do outro mundo com a condição de permanecer na Terra um so dia. Majin Boo é libertado. Dirigido por Babidi, Boo começa sua onda de assassinatos. Goku alcança o nível super saiyajin e enfrenta a Boo. Goku regressa ao outro mundo. Kaio Shin é libertado da espada Z. O treinamento de Gohan é incrementado por Kaio Shin.

(8 de maio)
O poder de Boo acaba com a humanidade por completo. Piccolo, Gotenks e Gohan enfrentam a Boo. Ro Kaio Shin sacrifica sua vida para trazer Goku de volta a vida. Vegeta regressa do outro mundo por um só dia. Boo destrói o Planeta Terra. O poder de Porunga reconstrói a Terra e devolve a vida de todos os seus habitantes. Vegeta e Kaio Shin revivem. A humanidade por completo ajuda a Goku a criar uma super Genki-dama com poder suficiente para destruir Boo. Finalmente, a inteligencia de Vegeta e o poder de Goku eliminam a ameaça de Boo.

(7 de setembro)
O poder de Shenlong faz as pessoas da terra esquecerem o que aconteceu a parte "boa" de Boo, agora conhecido como Mr. Boo.

778 (7 de maio)
Começa o 26° torneio de artes marciais. O campeão é Mr. Satan. O vice campeão é Mr. Boo

779
Nascimento de Pan, filha de Gohan e Videl

780
Nascimento de Bra, filha de Bulma e Vegeta

781 (7 de maio)
Começa o 28° Torneio de Artes Marciais. O campeão é Mr. Satan e o vice campeão é Mr. Boo.

784 (7 de maio)
Começa o 29° Torneio de Artes Marciais . Goku e Oob abandonam o torneio e Pan derrota Son Goten no torneio.

794
Finaliza e treinamento de Oob. Pilaf assalta o palácio de deus em busca das Dragons Ball. Son Goku reverte seu estado de menino. Goku, Pan e Trunks iniciam sua grande viajem pelo espaço.

CAPITULO III

SISTEMA

SISTEMA DRAGON BALL Z

3D&T Defensores de Tóquio 3ª Edição é principalmente um jogo de heróis poderosos. Ele se baseia em videogames e anime (desenhos animados japoneses). É um jogo de armas mágicas, armaduras robóticas, monstros que devoram prédios, torneios que decidem o destino de mundos, e artistas marciais que disparam energia pelas mãos.

Dentro deste limite, 3D&T também pode ter gêneros. Fantasia medieval (como em Guerreiras Mágicas de Rayearth, Records of Lodoss War, Slayers...), torneios de artes marciais (Street Fighters, Mortal Kombat, Dragon Ball...), ficção científica (Aliens vs. Predator, Megaman, Macross...), horror (Darkstalkers...) e até humor (Pokémon, Ranma ½...).

Alguns jogos buscam aproximar suas regras da realidade o máximo possível. 3D&T não. Aqui, o mais importante é que você pode lançar bolas de fogo, destruir uma parede com uma rajada de neve, ou nocautear um vilão batendo nele com uma toalha energizada - e não precisa ter explicações para isso. Não é para ser lógico ou realista. É para ser épico, veloz, cósmico, alucinante... tudo aquilo que os games e anime são.

Pontuacao do Personagem

Em si os guerreiros Z ganham com mais frequência mais pontos de experiência normal, do que em uma campanha normal de 3D&T, por isso daremos sugestões de pontuação a qual você, leitor, tem o direito de altera-la de sua forma que desejar, mais aqui deixarei uma regra bem elaborada e prática.

(Novato 5 a 7 Pontos): De início, aqui os personagens ainda são novos, bem jovens ainda, como se fosse crianças e estão preparados para despertarem seus respectivos poderes com o andar da crônica fora isso começa com nenhuma técnica e mal compreendem o Ki, fica a cargo do narrador bloquear inicialmente o atributo Controle de Ki para dar um balanceamento interessante e aprender no meio do jogo.

(Lutador 8 a 10 Pontos): Aqui os personagens são mais maduros, além de terem um leve conhecimento de Ki, e são bons lutadores nas artes marciais. Já começa com duas técnicas de Rank D.

(Lenda 11 a 15 Pontos): Os personagens já estão bem entendidos relacionados ao Ki e um pouco do Poderes de luta, um amplo conhecimento em técnicas e combate. Seu poder de luta já foge um pouco do conceito “Normal” da vida cotidiana de qualquer terráqueo. Se inicia com 3 Técnicas de Rank D e 1 de Rank C.

Resultado Critico

Em Dragon Ball Z um Resultado 6 em um dado d6 para acerto, dano, defesa o que estiver no alcance de máximo, não existe mais, o 6 agora é um resultado normal, assim para calcular os acertos e danos fica bem mais fácil, e em Dragon Ball, sempre são vários ataques de ambos os lados, creio que não precisará de um resultado crítico.

Manobras de Contra Ataque

Corpo à Corpo => Pode ser usado a qualquer hora, mesmo que já tenha feito ataque em seu turno, mais ainda conta como uma esquiva, máximo de contra ataques igual a sua habilidade. Serve apenas contra golpes de Corpo à Corpo, mais perderá seu turno normal de combate. Podendo gastar 3 Pontos de Ki, para à cada 5 golpes, fazendo assim, você no contra ataque, não perde sua ação de combate.

Ataque à Distância => Pode ser usado a qualquer hora, mesmo que já tenha feito ataque em seu turno, apenas contra golpes de Controle de Ki, mais perderá seu turno normal de combate. Podendo gastar 3 Pontos de Ki a mais já o custo das técnicas aplicadas ao contra ataque, para à cada 5 disparos, fazendo assim, você no contra ataque, não perde sua ação de combate.

Conhecimento do Ki

Na série Dragon Ball, todos os seres vivos possuem uma energia no corpo chamada Ki. Os guerreiros da série sabem da existência dessa energia e a controlarem permitindo usar grandes poderes. Todas as habilidades consideradas impossíveis para pessoas normais fazerem são realizadas utilizando o Ki. Os raios disparados pelos personagens são energia Ki.
O Ki determina o poder e a resistência física de um indivíduo. Quanto mais poderoso for o Ki de um indivíduo, mais forte esse indivíduo é. A grandeza física de medida do Ki é chamada de Poder de Luta. Quando um indivíduo faz esforço ou é ferido, seu Ki tem a estamina enfraquecida. Quanto mais fraco estiver o seu Ki (a estamina), mais cansado ou ferido ele está. O uso de golpes poderosos constantemente, faz o indivíduo ficar cansado devido o esforço. Quando a estamina está baixa o indivíduo desmaia, se ela acabar o indivíduo morre e seu Ki desaparece. Para recuperar a estamina perdida é necessário descansar ou curar-se. Quando um personagem esforça para liberar o Ki, ele está colocando seu poder interno que ainda não foi liberado para fora fazendo seu Ki ficar mais poderoso aumentando seu poder de luta.

Poder de Luta

O Poder de Luta (Japonês: Sentō-Ryoku) é a medida da força dos seres vivos na série Dragon Ball. Quanto maior for o poder de luta de um personagem mais poderoso ele é. Para medir o poder de luta é necessário o rastreador, aparelho parecida com um monóculos que mede em números o Ki, porém alguns personagens desenvolvem a capacidade de detectar e medir o Ki apenas com a mente, esta habilidade também permite saber a quem pertence o Ki (quando conhecido previamente) ou se o Ki é maligno.
O poder de luta é a medida do ki de um guerreiro Z; quanto maior o poder de luta, mais poderoso é o guerreiro. O Ki (escreve-se "Chi" na adaptação da China e "Ki" na adaptação do Japão) é a energia existente em todo o ser vivo e na natureza (segundo a própria cultura oriental). Em Dragon Ball Z, o poder de luta dos personagens fica cada vez maior à medida que a história acontece. O poder de luta pode ser medido através de uma habilidade adquirida pela pessoa ou com o rastreador.

Em Dragon Ball Z os personagens possuem poderes gigantescos, principalmente a partir da Saga Freeza. Por exemplo: com 1.200 de poder de luta o guerreiro é mais rápido que uma bala (como demonstrou Raditz ao segurar uma bala disparada por uma espingarda), e é capaz de destruir a Lua. Com 18.000 de Ki, Vegeta foi capaz de destruir um planeta facilmente, utilizando apenas dois

dedos. E na saga de Majin Buu os poderes ultrapassam todos os limites, e chegam a mais de 50.000.000!

Os lutadores possuem ainda uma força descomunal e uma resistência incrível a todo tipo de golpe, sendo que a força, a resistência e a velocidade aumentam na mesma proporção do poder de luta. Além disso, a maioria dos personagens guerreiros são exímios lutadores, como por exemplo Goku que teve como mestre o maior campeão de artes marciais do mundo (Mestre Kame), treinou com deuses (Kami Sama e Sr. Kaio), e ainda com extraterrestres, quando acabou a luta com Freeza. Com todo este treinamento os guerreiros aplicam técnicas que aumentam muito seu poder destrutivo ou até mesmo seu próprio poder de luta.

Os Guerreiros Z tem um poder imenso, não há limite para seus poderes, porque sempre podem ficar mais fortes com treinamentos ou outros métodos, principalmente os saiyajins que quando se ferem e se recuperam seu poder de luta aumenta na proporção da gravidade dos ferimentos. Com toda esta força, os Guerreiros Z mais poderosos são capazes de destruir o universo (Majin Boo ameaçou faze-lo e realmente poderia tê-lo feito, Cell também poderia), e acabam por superar o poder de qualquer deus. As técnicas vão se aperfeiçoando ainda mais. Mesmo com energias tão poderosas, eles sempre lutam sem utilizar armaduras, podendo até mesmo destruir planetas muito maiores do que a Terra sem esforço, utilizando apenas o seu ki, e mesmo assim durante o combate eles podem resistir a essas esmagadoras rajadas de ki dezenas de vezes, sem se ferir, sendo que nos combates o poder de destruição é multiplicado, pois uma rajada com poder suficiente para destruir um planeta maior que a Terra é concentrada numa pequena área, resultando em um poder de destruição devastador. A partir da saga Freeza as lutas chegam a níveis extraordinários que não param de crescer, guerreiros com poder para destruir um planeta são comuns e, mesmo tão fortes, não podem nem arranhar os mais poderosos, perto dos quais não passam de "vermes". Com o tempo até mesmo os deuses se curvam diante do poder dos mais fortes Guerreiros Z.

Enquanto os heróis ficam absurdamente poderosos, os humanos considerados mais fortes, não passam de "insetos" (como costumam dizer os vilões), com algumas exceções daqueles que atingiram um nível maior que o normal e tornaram-se guerreiros Z (Yamcha e Kurilin/Krilin por exemplo), assim, os heróis escondem suas verdadeiras forças para evitar transtornos na sociedade. Mais de uma vez, já ocorreu de todos os habitantes da Terra morrerem, e depois serem ressuscitados pelas esferas do dragão, sem nem ao menos lembrarem que foram mortos.

No episódio 28, Nappa pergunta a Vegeta qual é o poder de Goku, então Vegeta quebra seu próprio rastreador na mão gritando que era acima de 8.000. Muitas piadas são feitas com esta cena, que ficou mais conhecida na primeira dublagem americana, em que Vegeta grita "Nine Thousand"(9.000).

SENTINDO O KI

Os personagens tem a habilidade especial de sentir o Ki dos outros seres vivos. Assim eles conseguem detectar a presença de um indivíduo, mesmo estando longe. Cada indivíduo tem um Ki específico para ser reconhecido. Sentindo o Ki é possível saber sobre o indivíduo: a intensidade do poder de luta (menos androides), tipo de ser vivo (Humano, Animal, Saiya-Jin, Namekusei-Jin), o lugar onde ele está, o movimento que ele está fazendo, o estado de cansaço e o estado de saúde deixado pelos ferimentos. É possível ocultar o Ki para que ele não seja sentido por outras pessoas, mas ocultando o Ki impede que o indivíduo faça atividades que dependem do Ki como voar e tem a força reduzida. Quanto maior for o ki do personagem maior será o seu *poder de luta*, força física e velocidade consequentemente suas técnicas físicas e usando o ki serão mais poderosas. Alguns personagens como Babidi são capazes de usar técnicas poderosas apesar de ter força física baixa, para isso eles usam a magia. Em regras para baixar o Ki é só fazer um teste normal de Controle de

Ki. Quando se oculta o Ki, fica difícil de fazer grandes proezas e seus atributos ficam temporários divididos pela metade, arredondado para baixo, até libera o Ki todo, além de não conseguir voar direito e de usar várias técnicas complexas. (Ver mais a frente)

Atributo Novo

Defesa: Em si não mudaste nada da característica Armadura, apenas o nome foi alterado para ficar mais familiarizado com o cenário de Dragon Ball Z.

Controle de Ki (CK): Quem observar a ficha verá que existe um novo Atributo chamado de Controle de Ki. Como já foi explicado antes, para se fazer uma técnica muitas vezes é necessário usar o Ki e controlá-lo da maneira correta. Desta forma, de todos os atributos, um dos mais importante deles é o CK. Ser deficiente neste atributo impede que o guerreiro Z possa controlar o Ki da maneira correta para fazer técnica mais poderosas. Além de influenciar as técnicas, o Controle de Ki possui algumas técnicas únicas que a maior parte dos guerreiros possui. Estas técnicas são "compradas" e aprendidas como se fossem Técnicas (ver regras sobre Aprendendo Técnicas neste capítulo mais a frente para maiores detalhes), e são anotadas na lista de Técnicas do personagem. Cada uma delas cobra certa quantidade de Ki para ser feita e domínio no Controle do Ki. A não ser que se diga o contrário, todas estas técnicas serão executadas como ações livres.

São Elas:

Aceleração (CK 1): esta técnica simples deixa o guerreiro mais rápido durante o combate ou por até uma hora, sendo sustentável. Confere +1 em testes de Esquivas e +1 em Habilidade APENAS para calcular o deslocamento do personagem. Consome 1 de Ki por uso.

Andar nas paredes (CK 2): Está é uma das técnicas básicas que os Guerreiros costumam aprender assim que se tornam heróis. O usuário concentra Ki nos pés para que possa andar sobre qualquer superfície como se fosse um inseto. Funciona praticamente em todas as superfícies. Requer o gasto de 1 de Ki por uso. Dura enquanto o guerreiro mantiver contato com a superfície na qual está pregado. Caso ele se desligue da superfície, o Ki ficará concentrado na sola dos seus pés durante, no máximo, seu CK em turnos.

Bukujutsu (CK 2): Usada por praticamente todos, é simplesmente a técnica usada para voar. Com treino adequado o usuário pode voar em grande velocidade graças ao bom controle de Ki. Consome 1 Ponto de Ki por uso.

Converter Ki (CK 3): Com um pouco de treinamento e concentração, o guerreiro poderá converter Pontos de Vida em Ki para fazer Técnicas. O guerreiro é capaz de converter tantos Pontos de Vida quanto for sua Resistência em Ki por turno.

Deslocamento Aquático (CK 3): O guerreiro desenvolve uma capacidade motora especial, movendo o seu Ki de forma única, ganhando assim a capacidade de lutar na água ou mesmo se jogar de dentro dela como se fosse um foguete, alcançando velocidades impossíveis mesmo para os animais aquáticos mais velozes. Diminuindo o atrito na água, tornando a mobilidade do usuário maior e mais precisa. O guerreiro poderá até lutar e atacar de dentro d'água. Requer o gasto de 4 de Ki durante todo o combate ou por até uma hora. Para aqueles em baixo da água sem esta técnica, fica com a penalidade de -1 em todos os atributos e Habilidade -2.

Diminuir o Ki (CK 1): O guerreiro tem a habilidade de ocultar o seu Ki para evitar rastreamento de outros seres com a técnica Sentir o Ki que verá mais a frente. Não consome Ki ao ultilizar, apenas ficará com seus atributos reduzidos pela metade, arredondado para cima. Não podendo voar direito e usar técnicas. Mais evita de ser rastreado.

Energizar (CK 3): Quando o guerreiro detém um ótimo controle do seu Ki, ele poderá concentrá-lo ao redor do corpo para conceder maior agilidade. Esta técnica confere um bônus de +2 nos testes de FA e FD (não cumulativo), Gastando-se 2 de Chakra e durando todo o combate ou por até uma hora.

Sentidos Aguçados (CK 3): O guerreiro aprendeu a controlar o seu fluxo de Ki, direcionando-o para uma área sensorial do corpo específica. Sempre que desejar ter esta técnica o guerreiro deverá comprar cada sentido como uma técnica única, ou seja, ele deverá comprar a técnica uma vez para um sentido específico, não podendo mudá-lo durante a utilização da mesma. É possível expandir a percepção da visão, audição ou olfato gastando 2 de Chakra por CK turnos.

Sentir o Ki (CK 2): Leia a cima a descrição em **Sentindo o Ki.** Em regras apenas um puco de concentração e testa seu Controle de Ki +1 contra uma dificuldade igual ao Controle de Ki do alvo, isso apenas se o alvo esta tentando esconder o KI, fora isso sente na hora e sem teste.

Transferir Ki (CK 5): Esta técnica é um dos pré-requisitos básicos dos guerreiros Z com tendência em ajudar alguém. Quando alguém está debilitado e necessitando de Ki, o usuário poderá transferir seu Ki para esta outra pessoa. A quantidade de Ki transferido por turno é igual ao CK do usuário. Está técnica é executada como uma ação parcial (o guerreiro pode apenas se deslocar até a vítima com seu movimento), e requer total concentração no que se está fazendo.

Como aprender uma técnica de CK: Após iniciado o RPG, a lista de Técnicas do personagem deverá está completa, não faltando anotar nenhuma técnica ou técnica de Controle do Ki, pois, assim que o RPG se iniciar, ele deverá aprender seus novos poderes gastando alguns dias ou semanas treinando o mesmo. Ao longo do RPG nada impede o personagem de aprender uma nova Técnica ou uma nova técnica de CK. Existe na parte dedicada nas técnicas uma regra específica que determina o tempo necessário para se aprender uma técnica. Aqui será apresentada uma forma específica de se encontrar este tempo para se aprender as técnicas de CK. Os valores a seguir serão baseados no valor cobrado de CK pela técnica que se pretende aprender (valor mínimo sempre de um dia). Dá pra ver que é muito fácil e rápido aprender técnicas básicas. Já técnicas mais complicadas requerem um gasto excessivo de tempo, treino e dedicação. Como não existem na lista acima técnicas que cobrem 6 de CK, não será preciso chegar ao cúmulo de meio ano de treinamento, mas ainda assim técnicas muito avançadas são complicadas de se assimilar rapidamente. Perceba também que os valores são variáveis, ficando de acordo com o Mestre quanto

tempo exatamente o personagem deverá gastar para aprender a técnica. Da mesma forma, o jogador deverá interpretar o esforço da melhor maneira que puder o que poderá servir de justificativa para diminuir o tempo de aprendizado. Aprender técnicas de CK está muito relacionado com a vontade do personagem e não a fórmulas matemáticas precisas. Um jogador capaz de demonstrar esta vontade e dedicação na sua interpretação deverá ser recompensado com menos dias para se aprender a técnica.

CK 1 = de 3 a 12 dias de aprendizado menos a H do personagem;
CK 2 = de 12 a 27 dias de aprendizado menos a H do personagem;
CK 3 = de 1 a 3 meses de aprendizado menos a H do personagem;
CK 4 = de 3 a 6 meses de aprendizado menos o dobro da H do personagem em dias;
CK 5 = de 6 a 12 meses de aprendizado menos o dobro da H do personagem em dias.

CALCULANDO O PODER DE LUTA

Aqui no sistema as regras serão baseadas de um modo simples e que não fique difícil de calcular. Além disso o poder de luta nunca vai ficar 100% na série do anime. Os poderes poderiam ficar maiores ou menores, tudo vai depender de seus atributos. O cálculo é simples, some todos os atributos, sempre colocando um 0 a mais ao lado de cada atributo e depois some e multiplique por 1000. Exemplo: Vegeta tem F13, H15, R12, D14, CK15 e PdF14. Ficando: 130 + 150 + 120 + 140 + 150 + 140 = 830 x 1.000 = 830.000 de Poder de Luta que terá o Vegeta. Simples, não? Uma calculadora o cálculo fica muito mais fácil.

GRAVIDADE

Treinamento, utilizando pesos, ou treinando em uma gravidade maior, o meio de locomoção fica muito mais difícil, mais com o tempo seu corpo vai se acostumando, isso rende sempre um pouco de Experiência, mais lembrando aos "jogadores", o narrador decide a hora em que os personagens se acostumaram com o peso ou gravidade do local. Em alguns respectivos pesos, ou gravidade, que pode até ser de um planeta desconhecido já tenha a gravidade de sua espécie, perderá alguns atributos com a quantia indicada nessa tabela a baixo:

Peso		Atributos	Experiência
0 à 5 Gravidade	0 à 20 Kg	Normal	Normal
6 à 10 Gravidade	21 à 40 Kg	HAB -1	1%
11 à 15 Gravidade	41 à 70 Kg	HAB -1 - DEF -1	+2%
16 à 20 Gravidade	71 à 100 Kg	HAB -1 - DEF -1 - FOR -1	+3%
21 à 25 Gravidade	101 à 150 Kg	HAB -1 - DEF -1 - FOR -1 - CdK -1	+4%
26 à 30 Gravidade	151 à 250 Kg	HAB -1 - DEF -1 - FOR -1 - CdK -1 - RES -1	+5%
31 à 35 Gravidade	251 à 350 Kg	HAB -2 - DEF -1 - FOR -1 - CdK -1 - RES -1	+10%
36 à 40 Gravidade	351 à 400 Kg	HAB -2 - DEF -2 - FOR -1 - CdK -1 - RES -1	+15%
41 à 45 Gravidade	401 à 450 Kg	HAB -2 - DEF -2 - FOR -2 - CdK -1 - RES -1	+20%
46 à 50 Gravidade	451 à 550 Kg	HAB -2 - DEF -2 - FOR -2 - CdK -2 - RES -1	+25%
51 à 55 Gravidade	551 à 600 Kg	HAB -2 - DEF -2 - FOR -2 - CdK -2 - RES -2	+30%
56 à 60 Gravidade	601 à 750 Kg	HAB -3 - DEF -2 - FOR -2 - CdK -2 - RES -2	+35%
61 à 65 Gravidade	751 à 800 Kg	HAB -3 - DEF -3 - FOR -2 - CdK -2 - RES -2	+40%
66 à 70 Gravidade	801 à 850 Kg	HAB -3 - DEF -3 - FOR -3 - CdK -2 - RES -2	+45%
71 à 75 Gravidade	851 à 950 Kg	HAB -3 - DEF -3 - FOR -3 - CdK -3 - RES -2	+50%
76 à 80 Gravidade	951 à 1000 Kg	HAB -3 - DEF -3 - FOR -3 - CdK -3 - RES -3	+55%
81 à 85 Gravidade	1001 à 1550 Kg	HAB -4 - DEF -3 - FOR -3 - CdK -3 - RES -3	+60%
86 à 90 Gravidade	1551 à 2000 Kg	HAB -4 - DEF -4 - FOR -3 - CdK -3 - RES -3	+65%
91 à 95 Gravidade	2001 à 2500 Kg	HAB -4 - DEF -4 - FOR -4 - CdK -4 - RES -3	+70%
96 à 100 Gravidade	2501 à 3000 Kg	HAB -4 - DEF -4 - FOR -4 - CdK -4 - RES -4	+75%

TECNICAS

A NATUREZA DAS TECNICAS

As Técnicas que os guerreiros Z utilizam no mundo de Dragon Ball Z. São os poderes dos guerreiros. Estes poderes podem ser de diversos tipos e possuem diversos efeitos, sejam ofensivos, defensivos ou de suporte. Para usar uma técnica o guerreiro precisa primeiro conhecer aquele que deseja fazer. Assim, todos os guerreiros precisam aprender a técnica antes de poder utilizá-la. Aprender uma técnica pode levar tempo, variando devido a sua complexidade. Não é qualquer guerreiro que irá sair por aí fazendo qualquer técnica a sua vontade. Como existem muitas técnicas, algumas mais complexas e outras mais simples, determinou-se uma forma para diferenciá-las e classificá-las quanto ao seu nível de poder. Esta forma são os **Ranks**. Os Ranks variam dos mais fracos (Rank D) aos mais poderosos (Rank A e S), representando o grau de complexidade da Técnica e seu nível de poder.

TIPOS DE TECNICAS

Existem diversos tipos de Técnicas, onde cada um delimita uma área de conhecimento e atuação do guerreiro. As Técnicas se dividem nas categorias descritas a seguir.

Técnicas Físicas:

Taijutsuwaza (***Taijutsuwaza***) : Se encontram a técnicas que utilizam a habilidade física para realizar-se.

Kihongata (*Técnicas básicas*): São a forma mais básica de atacar, como socos, chutes ou lançándo-se contra o alvo.

Fukugōgata (*Técnicas complexas*): Técnicas que usam uma combinação de ataques mais básicos para atacar o alvo.

Os três tipos apresentados acima são os tradicionais do mundo Z. Entretanto, existem ainda outras classificações que precisam ser citadas para fins de entendimento e esclarecimento.

Keigata (*Técnicas de estado mental*): Estas técnicas são obtidas ao alterar o estado mental próprio e enganar o inimigo para atacá-lo de surpresa.

Zanzōgata (*Técnicas de imagen diferida*): Ao mover-se a altas velocidades, pode-se deixar uma imagem óptica da pessoa, funciona para enganar ao inimigo e evitar golpes.

Bunpigata (*Técnicas de secreção*): Algumas espécies podem secretar diferentes substâncias para ajudar em batalha.

Gattaigata (*Técnicas de combinação*): São utilizadas para fusionar dois ou mais indivíduos num mesmo corpo.

Tokushuwaza (T*écnicas únicas*): São as técnicas raras utilizadas por poucas pessoas dentro da série. Só existem três tipos: Ninjutsu (Ninjutsu), Saiminjutsu (Hipnose) e Majutsu (Magia).

APRENDENDO E USANDO TECNICAS

Como usar uma Técnica: Usar uma Técnica é uma ação automática (não requer teste algum). Entretanto, muitas técnicas precisam ser "acertadas". Nestes casos, deve-se fazer o teste de FA mais adequado para a situação (usando Força para ataques Corpo a Corpo e PdF ou CK para ataques a distância). Por vezes a própria Técnica poderá ter uma regra específica que mude o cálculo de seu valor de ataque ou defesa. Cada Técnica em particular possui um custo para ser feito, custo esse refletido em PK ou PV. Taijutsuwaza em geral podem gastar PV ou PC para serem usados, mas os outros tipos de Técnicas só podem ser feitos com o gasto de PK. Antecedendo cada lista de Técnicas há uma explicação detalhada sobre a forma de usar aquele tipo específico de Técnica. Desta forma, vide as Técnicas nas suas devidas listas para maiores detalhes (as listas serão apresentadas mais a frente).

Aprendendo uma nova Técnica: Depois de iniciado o RPG o personagem poderá muito bem desejar aprender novas Técnicas. Para se aprender uma nova Técnica é apenas necessário treinar durante certa quantidade de dias, meses o que for... Evitando interrupções. Desta forma, nenhum gasto de Experiência ou Pontos de Personagem será cobrado, apenas sendo cobrado tempo para treinar. Isso facilita o gasto de Pontos de Personagem em outros pontos mais importantes da ficha do personagem, além de conferir ao Mestre um maior controle do aprendizado das Técnicas dos seus jogadores.

Para medir o **tempo de aprendizado** de uma nova técnica é preciso calcular a seguinte equação: VR + (15 x CK mínimo cobrado pela Técnica) - 1d p/ cada H do personagem (valor final em dias). O VR, ou Valor de Rank, é um valor fixo que foi determinado baseado na complexidade da Técnica. Ela tem como base o Rank da Técnica que se deseja aprender. VR para cada Rank: D = 16; C = 32; B = 64; A = 128; S = 256. Exemplo: *quero aprender uma Técnica Rank B (VR = 64) e que me cobre um CK 5, onde eu tenho H 5. O tempo de aprendizado será de 64 + (15 x 5) - 5d. Supondo que os valores que consegui na rolagem dos 5d foram 3,4, 5, 5 e 6. Então o tempo de aprendizagem será igual a 64 + 15 - 23 = 56 dias para aprender a Técnica. Se algum mestre estiver me ensinando a técnica, serão necessários apenas 28 dias de treino para aprender o mesmo.*

O tempo de aprendizagem total cairá pela metade se a Técnica for ensinado por algum mestre (sensei). O tempo mínimo de aprendizado é de um dia de treino. Um dia de treino equivale a oito horas.

Obs: E quando o treinamento tem que ser interrompido? O personagem poderá treinar parte da Técnica num dado momento, ir para uma missão e depois, quando voltar, continuar o treinamento. Nestes casos, ele poderá interromper o treinamento por no máximo seu valor de H em semanas e um número máximo de interrupções também igual ao valor de H. Então, se um personagem possui H 3, ele poderá interromper seu treinamento um número máximo de vezes igual a 3 e ficar sem treinar entre cada interrupção por até 3 semanas.

CRIANDO NOVAS TECNICAS

Antes de tudo, leia atentamente todas as listas de Técnicas que são apresentadas nas próximas páginas e tente perceber um padrão compartilhado por todas as Técnicas. Conseguiu ver? Se não conseguiu, tente novamente. Caso tenha conseguido, prossiga com a leitura e veja como é simples criar você sua própria Técnica. Entretanto, antes de tudo seja racional! As listas apresentam uma enorme quantidade de Técnicas e dos mais variados. Se você gostou de uma Técnica e acha que ele é bem parecido com o que deseja criar, pegue seus dados como base, mude sua descrição e nome e

feito! Você tem uma nova técnica e nem teve que calcular nada.

Exigências & Custos

Primeiramente perceba que existe uma constante entre o valor mínimo cobrado em um dos Atributos ou Vantagens com relação ao seu Rank. Se você ainda tem dúvida, saiba que as Técnicas seguem SEMPRE a seguinte regra de pré-requisito baseado no seu Rank: D = 2; C = 3; B = 5; A = 7; S = 10. Desta forma, possuir 5 pontos em um dos Atributos já garante ao personagem a capacidade de possuir boas técnicas possíveis daquele tipo. Da mesma forma, geralmente o custo em PK está associado com este valor. Então, o nossa Técnica exemplo possui Rank C, o que sempre irá nos cobrar de um dos seis Atributos um valor pré-requisito igual a 3 ou maior, e ele também cobrará 3 PK para ser feito.

Agora que entendemos a regra geral para determinar as Exigências e os Custos, vamos às regras específicas. Nenhuma Técnica cobrará um valor pré-requisito superior a 20, nem de custo (seja PK ou PV, onde PV é mais cobrado para Taijutsuwaza). Algumas Técnicas podem está associadas a alguma Perícia ou Vantagem, e cobrarão que o personagem possua a mesma para poder aprendê-la. Outras Técnicas poderão ser versões mais poderosas de alguns mais simples, cobrando sempre como pré-requisito que o personagem primeiro possua a sua versão inferior. De forma similar, algumas técnicas podem só ser efetivas quando outros estiverem ativos anteriormente, sendo estes então cobrados também como pré-requisitos. Algumas Técnicas poderão possuir vantagens adicionais em relação a outros, ou mesmo algumas desvantagens. A presença destes fatores deverá pesar na hora de calcular o custo em PK dos mesmos. Se uma Técnica possuir algum tipo de vantagem que supere o normal para o seu Rank, confira a Técnica um gasto adicional de +1 no PK. O contrário deverá ser feito caso a Técnica apresente mais desvantagens que o normal, diminuindo em -1 o custo em PK. Caso uma Técnica seja sustentada, geralmente seu custo em Ki diminuirá em 1 ponto. Isso acontece porque é preciso um gasto contínuo do Ki, o que poderia prejudicar o personagem na hora de fazer uma Técnica desse tipo. Aproveitando que estamos falando de Técnicas sustentáveis e seus custos, perceba nas listas que muitas Técnicas possuem um valor de turnos de atividade variando com a quantidade de CK que o personagem possui. Isso é o que normalmente se deve fazer, mas a duração poderá variar devido a outros fatores ou mesmo possuir valores fixos. Outra coisa que muda muito é o fator de tempo da duração. Em muitos Técnicas ela estará apontando uma quantidade de turno, mas por vezes poderá haver a substituição do termo “turno” por “minutos”, “horas” ou mesmo “dias”! Em ambos os casos a determinação destas condições é muito subjetiva e não há como criar uma regra 100% correta. Mestres e jogadores devem chegar a um consenso coletivo de quais fatores serão os mais apropriados nestes casos.

Compreendendo a Exigência em CK

Excetuando-se os Taijutsuwaza, todos as outras Técnicas sempre cobrarão como Exigência também um valor mínimo de CK. Isso se dá devido o fato de Atributos sempre precisarem usar da capacidade do personagem para Controlar o Ki. O valor mínimo de CK varia muito de uma Técnica para a outra, o que pode parecer algo bem subjetivo. Entretanto, há um raciocínio por trás da determinação deste valor mínimo. Como o CK mede a capacidade do personagem em manipular o Ki com perfeição, imagine que o valor a ser cobrado refletirá o quão complicado é aquela Técnica para ser moldado. Toda Técnica possui uma forma, e quanto mais complexa for esta forma, mais difícil será para o personagem dominá-la. É a ideia de densidade de poder. Quanto mais Ki compactada numa forma diminuta, maior será a energia que será liberada dali, ao mesmo tempo em que o personagem precisará de ainda mais controle do seu próprio Ki para executar a Técnica com perfeição. Seguindo essa linha de raciocínio, pode-se perceber que é comum que uma Técnica

usando o Ki cobre uma maior quantidade de CK mínimo, pois controlar uma Técnica com Energia é mais complicado que o Ki normal de uma Técnica mais simples. Entretanto, algumas Técnicas são complicadas de controlar mesmo não possuindo formas "densas", sendo este caso bastante visível nos Saiminjutsu (Hipnose) e Majutsu (Magia). Uma ilusão não possui forma física! Para estes casos, você deve raciocinar que a Técnica pode não possuir forma, mas precisa ser bem manipulada para afetar com perfeição o sistema circulatório de Ki da vítima. Quanto mais complexo for a Técnica, mas difícil será manipulá-la da maneira correta para torná-la efetiva numa vítima. Entendido os procedimentos acima, podemos associar mais facilmente valores de custo mínimo em CK para as Técnicas. Se a Técnica possuir uma forma muito simples, afetar alguma área grande, seja pouco controlável ou afete uma pessoa superficialmente (ou ao próprio usuário da Técnica), cobre um pré-requisito de CK 2 pelo mesmo. Se as características da Técnica começarem a ficar complexas (uma forma mais densa e definida, afetar mais profundamente as pessoas ou coisas), cobre um valor maior de CK pelo mesmo. Poucas Técnicas cobraram CK 5, sendo mais comum o valor variar entre 2 e 3.

E o Alcance?

Até agora já foi possível entender bem sobre as Exigências e Custos, além de suas variantes. Não há no que se complicar com relação a Duração: ou a Técnica é instantânea, ou permanente ou sustentada. Veja em alguns parágrafos anteriores as variações de Custo que são causados por Técnicas sustentáveis. Então, a última coisa que falta determinar é o alcance das Técnicas! E como o fazemos? Bem, por mais simples que esta regra seja, ela é específica para cada tipo de Técnica e será devidamente explicada na seção dedicada a cada um deles. Da mesma forma, veja nas mesmas seções as regras específicas para as Técnicas que afetam áreas.

Valores Estáticos

Muita coisa já foi dita até agora, mas o essencial de todo poder ainda não foi dito: E os seus bônus estáticos? Como eu posso calcular os seus benefícios em FA e FD? Esta é mais uma parte subjetiva da criação de Técnica, mas pelo menos possui uma lógica de fácil aplicação. Os bônus são similares as Exigências, ou seja, eles variam com os Ranks. A seguir daremos algumas margens para você tomar como base e aplicar nas suas Técnicas: Rank D = entre +2 e +4; C = entre +4 e +8; B = entre +6 e +10; A = entre +8 e +12; S = de +10 em diante (aconselhado um máximo de +15). Observe que nossa Técnica exemplo confere apenas um bônus de +4 na FA, devido ele ser uma Técnica simples de Rank C. Entretanto, o bônus mais apropriado seria o valor intermediário +6 citado no parágrafo anterior (para Rank C o valor do bônus varia entre +4 e +8). Então, por que foi usado o valor +4 ao invés do +6? Porque a técnica afeta uma área! Perceba que aqui houve um balanceamento entre o bônus de Técnica com sua característica especial: afetar uma área. Essa é a lógica que mestres e jogadores devem seguir na hora de criar suas Técnicas. O equilíbrio é a chave para se alcançar o melhor resultado na hora de adaptar.

Tempo de Aprendizado

E como determinar o tempo de aprendizado de uma Técnica que foi criada pelo próprio personagem? Bem, existem três situações possíveis para as Técnicas criados pelo jogador. A primeira é que ele criou a Técnica durante a fase de criação da ficha de seu personagem. Para estes casos, a Técnica é aprendida como qualquer outra dentro do seu limite de quantidade inicial. O segundo e terceiro caso acontecerá quando o personagem for aprender a Técnica dentro do tempo de jogo normal do RPG. A diferença entre as situações reside no fato da Técnica ter sido criada por um outro personagem qualquer da história ou está sendo criada pelo próprio personagem naquele momento da história do RPG. Se a Técnica criada pelo jogador for ensinada ao seu personagem por

qualquer outra pessoa, ou seja, caso a Técnica já exista naquele momento da história, o mesmo terá como tempo de aprendizado o valor normal para qualquer outra Técnica.
Entretanto, caso o personagem deseje criar a Técnica dentro do RPG (assim como fez Vegeta para criar o Final Flash), o mesmo deverá gastar uma quantidade muito maior de tempo, pois ele terá que compreender sozinho todos os princípios para se fazer perfeitamente aquela Técnica. É um processo de tentativa e erro contínuo, análise e reflexão sobre os resultados e aplicação das teorias. Isso requer tempo e concentração, o que torna complicado para o personagem criar uma Técnica em pouco tempo. Abaixo segue a regra que deve ser utilizada para medir a quantidade de tempo que o guerreiro deve gastar treinando a nova técnica que está tentando criar dentro do tempo de jogo do RPG:
Criando uma Tecnica baseada em outra já conhecida pelo personagem: Dobre os valores calculados no tempo de aprendizagem. A presença do mestre não acrescenta em nada. Mínimo de um dia. Exemplo: Vegeta *aprendendo o Final Flash. Perceba que ele já tinha meio caminho andado, pois a Técnica basicamente é uma evolução do Galick Ho.*
Criando uma Técnica sem se basear em nada já criado (criando do zero): Quadruplique os valores calculados no tempo de aprendizagem. A presença do mestre não acrescenta em nada. Mínimo de uma semana. Exemplo: O *Kurilin tentando criar Kienzan Duplo. Ele precisou de 2 anos de trabalho árduo para conseguir algum resultado, mas estancou numa parte da qual não conseguiu seguir adiante. Desta forma ele limitou o que desejava fazer e criou apenas o Kienzan*.

Obs: A regra de interrupção do treinamento aqui não funciona da mesma maneira. O personagem poderá interromper seu treinamento por um fator de meses, não de semanas. Desta forma, se o personagem possui H 3, ele poderá interromper a criação da sua Técnica até 3 vezes e por um período máximo entre cada interrupção de 3 meses.

TECNICAS

Ryuken (Dragon Fist) – Rank A
Exigências: F7 e H7
Custo: 7 PK
Duração: Instantânea
Alcance: Corpo a Corpo
Este é o golpe mais poderoso de Goku, é um poderoso soco, e de seu punho, sai um enorme dragão dourado , muito semelhante a Shen Long. Goku usou pela primeira vez esse golpe no especial 13, quando lutou contra Hildegarn e se viu obrigado a usá-lo. Hildegarn foi totalmente despedaçado. Aparece em Dragon Ball GT. O nome em português é "Punho do Dragão".
Confere + 10 FA

Elastic Arms – Rank D
Exigências: H2, PdF 2. Apenas Namekuzei-Jins ou Majins.
Custo: 1PV e 1 PK
Duração: Instantânea
Alcance: 10 Metros
Usado por qualquer Namekusei-Jin, consiste em esticar os braços a uma grande distância para atingir o inimigo. Majin Boo também pode utilizar essa técnica.
Confere + 2 FA

Fusão – Rank B
Exigências: H5 e CK 5
Custo: 5 PK
Duração: Sustentável 30 Minutos Ou Permanente.
Alcance: Pessoal
Técnica usada por Goku, Vegeta, Goten, Trunks e Piccolo é uma técnica utilizada para fundir 2 seres em um só, reunindo nele os poderes de luta dos 2, além de aumentar esse poder. Existe 5 tipos de fusão: Uma é a fusão Metamoru, que é feita nas condições das 2 pessoas estarem com o mesmo KI, e terem de executar certas poses corretamente. Se fizerem errado, a fusão resultará em um ser meio....estranho! Essa fusão dura meia hora(mas a fusão de goku e vegeta na forma ssj4 só durou 10 minutos,pois o poder era muito grande), após isso, os 2 voltam ao normal e têm de executar a fusão novamente. A segunda forma é usando os brincos de Potara, dado por Kaio-Shin. Mas essa fusão é permanente, mais poderosa e pode ser mais completa ainda se fundir dois rivais. Além desses tipos existem a fusão natural que é feita somente por Namekusei-Jins, a absorção conhecida por ser usada por cell e por boo e a possessão de corpo que pode ser feita se você possuir habilidades de um parasita (entrando no corpo de um indivíduo e tomando controle de sua mente [usada por tsufuruJins e popularizadas na saga GT por Baby).
Fusão Metamoru Confere a união dos atributos e vantagens dos personagens. Sustentável 30 Min
Fusão Potara Confere a união dos atributos e vantagens dos Personagens. Permanente.
Outros tipos de Fusões só com Transformações, mais como Pré-requisito, tem que ter esta técnica.

Hyper Tornado – Rank A
Exigências: H6 e CK 7
Custo: 8 Pontos
Duração: Instantânea
Alcance: Corpo a corpo
Usada por Paikuhan, que consistia em girar o corpo e movimentar ferozmente todo ar que está a sua volta para que percorresse atrás do inimigo, atingindo fatalmente.
Confere + 8 FA, além do alvo ser pego de surpresa a habilidade não conta na FD. Depois de receber o primeiro golpe os outros em seguida devem ter um teste resistido de Habilidade para perceber o golpe de onde virá agora.

Kiai Ho – Rank D
Exigências: H2
Custo: 1 PK
Duração: Instantânea
Alcance: 10 Metros
Praticamente todos os personagens sabe usá-la. Esse é um ataque aparentemente usando um deslocamento de ar, devido a uma explosão repentina do KI. Serve para jogar o inimigo para trás, e parece ser usado mais para intimidar do que para atacar.
Confere +1 em Intimidação e H+1 para deslocamento.

Kyodaika – *Rank C*
Exigências: H3 e R3
Custo: 3 PK
Duração: Sustentável até ser cancelada.
Alcance: Pessoal
Uma técnica usada por Piccolo, que ele usa para aumentar seu tamanho físico. Usuário recebe 1d+1 na FA de seus ataques.

Kyo-ken – Rank D
Exigências: F2 e D2
Custo: 2 PK
Duração: Instantânea
Alcance: Pessoal
É a técnica do cão raivoso. Técnica consiste em latir com muita raiva e atacar o adversário como se estivesse possuído pelo espirito do cão raivoso. É uma boa técnica para surpreender o adversário e deixa-lo numa posição defensiva. Confere um bônus no próximo ataque de +3 na FA. Apenas golpes físicos.

Kaio Ken – Rank A
Exigências: H5 e CK5
Custo: 3 PK e 2PV por turno
Duração: Sustentável
Alcance: Pessoal
Usado por Goku, é a sua técnica mais usada no começo da série Z. Ele aprendeu com o Sr. Kaio, no outro mundo. O Kaio-Ken serve para aumentar a força e velocidade do usuário, criando uma aura vermelha ao redor dele. O Kaio-Ken pode ser aumentado muitas vezes, e Goku chegou a aumentá-lo em até 20 vezes, ou seja seu poder de luta foi multiplicado por 20. Aumentando demais pode levar o usuário à morte, pois seu corpo não suportaria um poder infinito.
Confere ao usuário +8 na FA e +6 na FD e dobra o deslocamento.

Aka ShiShin no Ken – Rank C
Exigências: R2 e CK3
Custo: 3 PK
Duração: 1 Hora ou o Verdadeiro ficar incapacitado de lutar
Alcance: Pessoal
Faz com que o usuário se multiplique fazendo 4 cópias dele. O ponto fraco dessa técnica é que a força de cada corpo é igual a um quarto da força de quando ele não está dividido.

Bakuhatsuha – Rank B
Exigências: H4 e CK5
Custo: 5 PK
Duração: Instantâneo
Alcance: Varia com PdF
Levantando 2 dedos, causa uma grande explosão. Assim são capazes de destruir cidades inteiras. Nappa é quem mais a usa, sendo uma técnica mais característica ele como sendo usuário. Confere +8 na FA. Atinge todos numa área igual ao seu PdF, atingi até os companheiros, é uma técnica que tem que ser bem estudada antes de usa-la.

Bakurikimaha – Rank C
Exigências: F2 e CK3
Custo: 3 PK
Duração: Instantâneo
Alcance: Varia com PdF
Ataque de Piccolo, que usa uma das mãos para disparar uma poderosa rajada de energia e a outra para segurar o pulso para assim aguentar a forte carga de energia. Confere +5 na FA.

Big Bang Attack – Rank A
Exigências: H5, CK7 e PdF5
Custo: 7 PK
Duração: Instantâneo
Alcance: Varia com PdF
É um dos ataques mais poderosos de Vegeta, que a desenvolveu depois de ter se transformado em um Super Saiya-jin. Ele aponta a palma da mão em direção do alvo, e lança uma rajada de energia com uma força incrível. Com ela ele derrotou o Androide número 19. Confere +10 na FA.

Big Bang Kame Hame Ha – Rank S
Exigências: H10, CK10 e PdF10 e Kame Hame Ha
Custo: 10 PK
Duração: Instantâneo
Alcance: Varia com PdF
Trata-se de uma mistura das técnicas de Goku (com Kamehameha) e Vegeta (com Big Bang), quando estes estão fundidos. Gogeta a usou estando transformado em Super Saiyajin 4, e este golpe foi usado contra Li Shen Long. Confere +14 na FA.

Blue's Psychic Ability – Rank D
Exigências: R2 e H2
Custo: 2 PK
Duração: Sustentável
Alcance: 10 Metros
Técnica utilizada pelo General Blue para paralisar completamente o seu adversário com os olhos,

usando poderes psíquicos. Pode também utilizar este poder para controlar objetos inanimados. Todo alvo pode resistir a paralisia com um teste normal de Resistência. Se falhar ficará paralisado, será incapaz de se mover, falar ou usar qualquer outra Técnica ou manobras que usem o PK. Um oponente paralisado é considerado indefeso. Contudo, atacar a vítima (mesmo sem causar dano) provoca o imediato cancelamento da técnica. E usar esta técnica para controlar objetos inanimados atacam com o PdF + H de dano.

Troca de Corpo – Rank B

Exigências: R5 e CK4
Custo: 3 PK e 2 PV
Duração: Sustentável
Alcance: Varia com PdF
Uma das técnicas mais poderosas utilizadas pelo capitão Ginyu. Ginyu abre os seus braços, grita "Trocar!" e cospe um raio pela boca que, se atingir o adversário, faz com que o mesmo troque de corpo com Ginyu. Mesmo trocando de corpo e ter a agilidade e velocidade do mesmo, não é possível de começo que ele use técnicas especiais provenientes daquele indivíduo; entretanto, quando ele fica num corpo por certo tempo, adquire um controle e coordenação melhor das técnicas. Depois de trocar de corpo, Ginyu pode ainda fazer o "Troca de Corpo". Ginyu trocará de corpo com a primeira pessoa atingida pelo seu raio, e, portanto, se algum ser vivo entrar no meio e for atingido pelo raio, Ginyu trocará de corpo com esse ser, e não a pessoa a quem o raio era direcionado. Ele trocou de corpo com Goku , mas quando ele quis trocar de corpo com Vegeta , ele acabou trocando com uma rã de Namekusei. Uma vez que o poder exige componente verbal e rãs não podem falar, ele ficou preso nesta forma. Atualmente Ginyu mora confortavelmente na estufa da casa da Bulma. Seu corpo original, com a mente da rã, é suposto ter sido destruído junto com o Planeta Namekusei. Na base o raio tem que ser lançado com FA de PdF + Hab +1d6+6 Se passar a FD do alvo o corpo será trocado, logo ficando com os atributos do novo corpo dividido pela metade, depois de treinar por uns dez minutos, poderá usar três técnicas de Rank D e C do alvo, depois de meia hora, continua o mesmo só que os atributos já normal, logo depois de 1 hora, fica perfeito o corpo novo.

Burning Attack – Rank B

Exigências: H4 e CK5
Custo: 5 PK
Duração: Instantâneo
Alcance: Varia com PdF
Consiste em fazer movimentos com os braços, e depois jogá-los à frente, com as mãos lado a lado. Do meio das duas mãos sairá uma rajada de energia. Confere +6 na FA.

Buster Cannon – Rank C

Exigências: H3 e CK2
Custo: 3 PK
Duração: Instantâneo
Alcance: Varia com PdF
Mirai Trunks coloca as duas mãos para atrás e concentra o Ki na forma esférica depois lança-o para o inimigo. Confere +4 na FA.

Buu Ball Attack – Rank D

Exigências: F2 e H2
Custo: 2 Pontos
Duração: Instantâneo
Alcance: Pessoal

Usa por Super Buu, que se transforma numa bola com o corpo arredondado e depois sai rolando atrás de seu oponente pra bate-lo. Em Dragon Ball Z:Tenkaichi Budokai 3 é chamado de Mystic Combination. Confere +3 na FA.

Bola de Fogo – Rank D

Exigências: H2 e CK2
Custo: 2 PK
Duração: Instantâneo
Alcance: Varia com PdF
Usada por Jeice, que carrega em uma das mãos levantadas uma bola de energia muito poderosa, e com a outra mão, dá um tapa na mesma, jogando a bola no inimigo. Confere +3 na FA.

Campo de Força – Rank B

Exigências: H4, D5 e CK5
Custo: 5 PK
Duração: Instantâneo
Alcance: Pessoal
Técnica usada pelos Androides 17 e 18, por Cell, após absorver um deles e por Babidi. Nessa técnica, o usuário cria um globo transparente em torno dele para protegê-lo. Esse globo é resistente e fica protegendo enquanto o personagem segura sua criação. Alguns personagens usam força física, como Cell e os androides, e outras usam o poder mágico como Babidi. Confere +8 na FD.

Transformação em Doce – Rank S

Exigências: H8 e CK10
Custo: 10 PK
Duração: Permanente até ser cancelada
Alcance: Varia com PdF
Usada por Majin Boo, que dispara um raio da antena que há em sua cabeça, transformando o inimigo em doce. Quando está em sua forma "fat" boo (Majin Boo Gordo) não despensa o seu hilário ritual da música "Eu vou te comer!" Confere +2 na FA. O alvo que for atingindo, mesmo não causando dano, terá que fazer um teste de resistência -8, se der negativo, ele foi transformado automaticamente em chocolate. Uma falha no teste, mesma coisa ele se torna em chocolate, único jeito de voltar ao normal é matando o dono da técnica ou o mesmo trazer a pessoa de volta.

Chobakuretsumaha – Rank B

Exigências: H4 e CK5
Custo: 5 PK
Duração: Instantâneo
Alcance: Varia com PdF
Técnica usada por Piccolo no 23º torneio de artes marciais. Piccolo provoca uma grande explosão em torno de si. Essa grande explosão destruiu o ringue do torneio. O poder também é chamado de "Hiper onda demoníaca explosiva". Vegeta usa um poder similar a esse, fazendo um campo de energia destrutivo em torno de si, que é mais rápido. Confere +7 na FA, acertando todos ao redor, incluindo aliados.

Raio da Morte – Rank A

Exigências: H6 e CK7
Custo: 7 PK
Duração: Instantâneo
Alcance: Varia com PdF

Usado por Freeza, é um raio muito afiado que sai de seu 2 dedo indicador. Ele perfura o corpo do alvo. Com essa técnica que Freeza matou Vegeta. Cell também consegue fazer. Confere +8 na FA. O alvo absorve com -4 na FD.

Bola da Morte – Rank S
Exigências: H9 e CK10
Custo: 10 PK
Duração: Instantâneo
Alcance: Varia com PdF
É usada por Freeza e também por seu irmão Cooler, sendo o ataque mais poderoso de ambos. Eles erguem o dedo indicador e na ponta cresce uma enorme bola vermelha de energia que destrói planetas. Muito provavelmente o pai dos dois, o Rei Cold, também pode fazê-la. Confere +12 na FA. E ela for jogado contra o planeta, depender do dano e se alguém não tentar detê-la, destruirá por completo um planeta.

Do Don Pa – Rank C
Exigências: H3 e CK2
Custo: 3 PK
Duração: Instantâneo
Alcance: Varia com PdF
Golpe do Mestre Tsuru, ensinado a Ten Shin Han, Chaos e Tao Pai Pai. Esse golpe é um raio que sai do dedo e explode em contato com o alvo. Confere +5 na FA.

Absorção de Energia – Rank C
Exigências: H3 e CK3. Apenas Andróides.
Custo: -----
Duração: Sustentável
Alcance: Pessoal
Usado pelos androides 19 e 20, eles usam a esfera que tem na palma de suas mãos para absorver a energia dos oponentes. Podem sugar de 2 maneiras, absorvendo os ataques de KI, como bolas de energia, ou simplesmente tocando o adversário, se eles forem orgânicos. Confere +4 na FD, contra ataques de Ki, se a FD for maior que o FA, absorverá a quantia de Ki gasto pela técnica do alvo. Agora ao toque, confere +4 na FA se passar a FD do alvo, começa a sugar 3 Pontos de Ki por turno, caso queira tentar sair das mãos do personagem. Tem que conseguir uma FD maior que o FA do usuário da técnica.

Energy Ki Blast – Rank D
Exigências: H2, R2 e CK2.
Custo: 1 PK
Duração: Instantâneo
Alcance: Varia com PdF
Uma técnica muito simples, usada por praticamente todos que usam ataques KI, consiste em disparar pequenas rajadas com as mãos. E a intensidade de energia varia muito, é controlada pelo usuário. Confere +2 na FA.

Eyes Beam – Rank D
Exigências: H2, R2 e CK2.
Custo: 2 PK
Duração: Instantâneo
Alcance: Varia com PdF

Usado por Freeza, Cooler, Maki Gero, Goku e Piccolo, é um fino feixe de energia que sai dos olhos. Não é muito forte, mais usada para atordoar. É semelhante a visão de calor do Super-man. Confere +3 na FA.

Explosão Final – Rank A

Exigências: H7, R7 e CK7.
Custo: Todo PK e PV
Duração: Instantâneo
Alcance: Varia com PdF
Vegeta usa todo o seu poder e energia vital para fazer uma grande explosão liberando muita energia. É uma auto explosão na forma da técnica dele mesmo, "Explosão do Super Vegeta". Assim ele se suicida atacando o alvo. Ele usou contra Fat Majin Boo. Também conhecida como Ultimate Final Skill. Confere +12 na FA + PV e PK restante do personagem. O dano é em todos, não tem como esquivar e levando a morte do personagem.

Final Flash – Rank S

Exigências: H10, R10 e CK10.
Custo: 10 PK
Duração: Instantâneo
Alcance: Varia com PdF
O ataque mais forte de Vegeta. Trunks também domina essa técnica. Ele estica os braços nas extremas direita e esquerda, e concentra o seu KI. Depois, ele junta as 2 mãos à frente de seu corpo, onde concentra o KI por mais um tempo. No final, dispara uma enorme rajada de energia, usando toda a sua força. É um ataque que deve ser usado com cuidado para não destruir o planeta. Vegeta usou contra Perfect Cell e conseguiu destruir uma parte do corpo dele. O nome em português é "Esplendor Final". Confere +14 na FA.

Finish Buster – Rank B

Exigências: H4 e CK4.
Custo: 5 PK
Duração: Instantâneo
Alcance: Varia com PdF
Técnica de Mirai Trunks (Trunks do futuro). Trunks junta as mãos em cima da cabeça, e no meio delas se cria uma bola de energia. Trunks dispara esta bola, que possui uma força muito grande. Pelo fato de ser muito forte esse ataque, Trunks reserva o uso dessa habilidade para sua forma USSJ (Ultra-Super Saiya-Jin ou Ultra Saiya-Jin). Confere +7 na FA.

Galick Ho – Rank B

Exigências: H4 e CK5.
Custo: 5 PK
Duração: Instantâneo
Alcance: Varia com PdF
Usado por Vegeta e Cell (por possuir suas células). É um ataque que Vegeta prepara com as mãos, igual ao Kame-Hame-Ha. Confere +8 na FA.

Light Grenade – Rank A
Exigências: H6 e CK7.
Custo: 7 PK
Duração: Instantâneo
Alcance: Varia com PdF
Usado por Piccolo, onde ele junta as mãos em frente à barriga, e concentra ali todo o seu KI, jogando uma bola destrutiva de energia extremamente forte. Esse golpe foi utilizado na sua primeira luta contra Cell. Confere +9 na FA.

Genki Dama – Rank S
Exigências: H9 e CK10.
Custo: -----
Duração: Sustentável
Alcance: Varia com PdF
O dono desta poderosa técnica é Goku, e é possivelmente seu segundo ataque mais poderoso. Ele aprendeu essa técnica com o Sr. Kaio, e consiste em juntar um pouco da energia de um número razoavél de seres vivos em uma bola de energia que se forma acima dos braços erguidos de Goku. O ponto fraco dessa técnica é que é necessário muito tempo para fazê-la. A Genki Dama é uma técnica pura que não pode ser usada por pessoas de coração ruim e má intensões, ela não destrói planetas.Quando Goku é jogado alguns metros para traz por causa do grande impacto e também necessita de muita força para conseguir joga-la. Goku uma vez a entrega a Genki Dama para Kurilin para ele a lançar pois Goku estava muito fraco. Confere +2 na FA a cada **TURNO**. Podendo concentrar em número de turnos igual a sua Resistência. Usando esta técnica deixa seu personagem muito vulnerável, absorve os danos apenas com a Defesa +1d6. Além disso não pode fazer mais nada a não ser concentrar. E essa é uma das poucas técnicas mesmo recebendo dano não perde a concentração.

Honoo – Rank C
Exigências: H3 e CK3.
Custo: 3 PK
Duração: Instantânea
Alcance: Varia com PdF
Usado por Dabura, é uma baforada de fogo disparada pela boca. Confere +4 na FA.

Saint Arow Wave – Rank B
Exigências: H5 e CK4. Tiro Múltiplo
Custo: 3 PK
Duração: Instantânea
Alcance: Varia com PdF
Usado por Super Boo, consiste em levantar a mão para o alto e dela sair uma infinidade de raios, que atacam muitos alvos ao mesmo tempo. Também pode ser usado por Uub,depois de se fundir com Majin Buu e se tornar Majuub. Confere +6 na FA em todos os disparos.

Kakusandan – Rank C
Exigências: H3 e CK3.
Custo: 3 PK
Duração: Instantânea
Alcance: Varia com PdF
Usado por Kuririn, ele levanta as mãos para o ar e dispara um raio. Quando chega ao topo, o raio se divide em 2 menores, e caem em grande velocidade sobre o inimigo. Confere +4 na FA de cada bola de energia.

Kakusanydukodan – Rank B
Exigências: H3 e CK3.
Custo: 3 PK
Duração: Instantânea
Alcance: Varia com PdF
Quem a usa é Piccolo. Ele dispara pequenas bolas de energia que enganam o inimigo. Quando ele se der conta, vai se ver rodeado por essas bolas que, ao comando de Piccolo, irão se juntar ao mesmo tempo, atacando a vítima. Confere +6 na FA. Além de conferir -4 na FD do alvo, pois não imaginaria o ataque.

Kame-Hame-Ha – Rank C
Exigências: H3 e CK3.
Custo: 3 PK
Duração: Instantânea
Alcance: Varia com PdF
É uma técnica original de Mestre Kame, que ele levou 50 anos para aperfeiçoar, mas Goku aprendeu em 5 minutos. Ele desenvolveu esse ataque como ninguém, sabendo até como disparar o ataque pelos pés. Muitos personagens sabem usar este ataque. O usuário deve concentrar seu Ki nas 2 mãos juntas, e lança uma rajada de energia, jogando as mãos para a frente. Confere +6 na FA.

Super-Kame–Hame-Ha – Rank B
Exigências: H5 e CK5.
Custo: 5 PK
Duração: Instantânea
Alcance: Varia com PdF
O Kame-Hame-Ha sai com maior potência do que o normal, muito utilizado pelos Super Saiya-Jins. Confere +8 na FA.

Final-Kame–Hame-Ha – Rank A
Exigências: H7 e CK7.
Custo: 7 PK
Duração: Instantânea
Alcance: Varia com PdF
Um Kame-Hame-Ha que tem base na total execução do Inimigo. Confere +12 na FA.

Kienzan – Rank B
Exigências: H4 e CK5.
Custo: 5 PK
Duração: Instantânea
Alcance: Varia com PdF
O dono é Kuririn, mas também Goku, Freeza, Vegeta, Cell e Cell Jr. sabem fazer. Levanta-se uma das mãos e forma-se um disco com o KI, que é capaz de cortar quase qualquer coisa. Pode-se fazer mais de um também, usando as 2 mãos. Confere +6 na FA e confere -4 na FD do alvo, por ser um ataque bem perigoso, podendo cortar qualquer coisa.

Ki Kou Hou – Rank A
Exigências: H4 e CK5.
Custo: 7 PK
Duração: Instantânea
Alcance: Varia com PdF
Técnica de Ten Shin Han. É o ataque mais forte de Ten Shin Han, onde ele forma um triângulo com as mãos, fixa o alvo nesse triângulo, e dali sai um poderoso ataque de KI. Ten Shin desenvolveu ainda mais essa técnica, fazendo o Novo Ki Kou Ho, mas este é tão poderoso que se usado muitas vezes, pode causar sérios danos a ele mesmo, podendo até matá-lo. O Ki Kou Hou, confere +8 na FA. E o Novo Ki Kou Hou, confere +13 na FA, só que cada utilização recebe 3 Pontos de Dano interno, sem direito de absorção.

Kokuru Wo Yomu – Rank C
Exigências: H3 e CK3.
Custo: 2 PV e 1 PK
Duração: Sustentável
Alcance: Até 10 Metros
Técnica de ler pensamentos. Essa técnica é dificílima só conhecida por lutadores experientes e poderosos. Para conseguir aplicá-la, Jackie Chun teve que ficar na mesma frequência do espírito de Nam. Usando este poder o alvo faz um teste de Resistência -4, uma falha significa que sua mente esta sendo lida, podendo saber de três pensamentos, dados pelo narrador, por turno, mais se no próximo turno o alvo passar no teste o link mental é cortado na hora.

Makankosappo – Rank C
Exigências: H3 e CK3.
Custo: 3 PK
Duração: Instantâneo
Alcance: Varia com PdF
Técnica de Piccolo, copiada por Cell e Cell Jr. Ele é feito juntando 2 dedos da mão na frente da testa, e ali concentrando o KI. Então, joga-se as mãos pra frente, lançando um faixo de energia, com outro girando em volta deste. Confere +7 na FA.

Masenko – Rank C
Exigências: H2 e CK3.
Custo: 3 PK
Duração: Instantâneo
Alcance: Varia com PdF
O dono do Masenko é Gohan, que aprendeu com Piccolo. Mirai Trunks e Boo aprenderam a técnica com Gohan. É um raio de energia bem parecido com o Kame Hame Ha, porém seu disparo é um pouco diferente. Junta-se uma mão à frente da outra, as 2 à frente da testa, e ali é concentrado o KI. Depois, dispara-se levando as mãos à frente. Confere +6 na FA.

Roga Fu Fu Ken – Rank D
Exigências: F1, H2 e R1.
Custo: 2 Pontos
Duração: Instantâneo
Alcance: Corpo a Corpo
É uma das primeiras técnicas mostradas em Dragon Ball, usada por Yamcha, onde ele ataca com as mãos imitando a garra de um lobo. Confere +4 na FA.

Saikyo no Kogeki – Rank C

Exigências: H1 e CK 3.
Custo: 3 PK
Duração: Instantâneo
Alcance: Varia com PdF
Usado por Nappa, é um raio que sai de sua boca, muito forte. Confere +4 na FA.

Shunkanido– Rank S

Exigências: H10 e CK 10.
Custo: 10 PK
Duração: Instantâneo
Alcance: Qualquer Lugar onde possua Ki.
Goku e Cell usam essa técnica para se tele-transportar. É o tele transporte de Goku, que consiste em colocar 2 dedos da mão na frente da testa, como um Makankosappo, e se concentrar no KI de uma determinada pessoa. Em instantes, o usuário irá aparecer no mesmo lugar onde a pessoa escolhida está. Goku aprendeu com os Yadorart-jins quando esteve no planeta deles e Cell aprendeu de Goku. Nenhum teste é necessário, mas em combate confere +10 na FD.

Soukidan – Rank C

Exigências: H2 e CK 3.
Custo: 3 PK
Duração: Instantâneo
Alcance: Varia com PdF
Yamcha usa esse golpe, segurando um dos punhos, e com a outra mão, aberta, cria uma enorme bola de energia podendo controlar as direções dela. Confere FA +5 e confere -3 na FD do alvo pelo controle de direções da esfera de energia.

Tayou Ken – Rank D

Exigências: H2 e CK 2.
Custo: 2 PK
Duração: Instantâneo
Alcance: Até 10 Metros
É usado por Ten Shin Han, Goku, Kuririn,Yamcha e Cell, coloca-se as mãos do lado do rosto, e o usuário emana uma luz muito forte, que ofusca os olhos do oponente, deixando-o temporariamente cego. Nenhum Teste é necessário, mais o alvo precisa passar em um Teste de Resistência -2. Um alvo cego recebe um redutor de Habilidade -1 para fazer ataques corporais. E Habilidade -3, para ataques a distância.

Zanzoken – Rank D

Exigências: H2 e CK 2.
Custo: 2 PK
Duração: Instantâneo
Alcance: Pessoal
É uma técnica usada por vários personagens que usam a grande velocidade para fazer imagens múltiplas deles. Isso ajuda a confundir inimigos que não são capazes de sentir o Ki. Confere +3 na FA.

AGRADECIMENTOS

Espero que tenham gostado de minha adaptação de Dragon Ball Z para o sistema 3D&T. Aceito sugestões, críticas, tudo que vier é lucro, para podermos melhorar esta maravilhosa adaptação e um bom tempo perdido para criar. Sendo sincero? Meu tempo perdido foi grandioso, valeu apena! Sou Eduardo Aguiar Sampaio, conhecido mais por Fractius, podem me adicionar no meu atual e-mail: dudu_metal_2009@hotmail.com Fiquem a vontade meus amigos. Espero que tenham gostado. Bom sobre as técnicas eu as adaptei da melhor forma, tentei adaptar todas do mundo DBZ, mais achei umas tão idiotas ou com efeitos bem parecidos que nem optei em coloca-las. É isso amigos, divirtam-se e um ótimo RPG!

Atenciosamente, Fractius.